

LE N°1 DES JEUX VIDEO ET DU MULTIMÉDIA DE LOISIRS
PC - PC CD-ROM - MAC - 3DO - CDI
joystick
N°66 DECEMBRE 1995
joystick DECEMBRE 1995
DECEMBRE 1995 • 35 F
66
joystick
244
pages de jeux vidéo
SUPPLEMENT GRATUIT
32 PAGES SPECIAL
3DO
Noël à grande vitesse:
INDY CAR RACING II
réalisme avant tout.
SCREAMER
l'éclate totale !
SOLUTION:
Star Trek, the next generation
Rayman
LE jeu de plates-formes sur PC
DOSSIER : PEUT-ON ENCORE JOUER SANS PENTIUM ?
T 2788 - 66 - 35,00 F
N° 66 • DECEMBRE 1995 • 35 F • BELGIQUE : 230 FB • SUISSE : 10 FS • CANADA : 9$ • PORTUGAL CONT. : 1200 ESC • ANTILLES/GUYANE : 40F

GRAND*prix* 2





GRAND PRIX 2, ESSE



MICROPROSE COURCIRCUITE LE

Sommaire

DÉCEMBRE 1995

LES TESTS DU MOIS

ET AUSSI

Joystick
est édité par la société **HACHETTE DISNEY PRESSE**. SNC au capital de 100 000 F., locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526
Siège social : 10, rue Thierry Le Luron.92592 LEVALLOIS PERRET CEDEX
Tél. : (16. 1) 41 34 85 00. Fax : (16. 1) 41 34 87 99.
Gérants : Christian LEVENEUR, Pierre SISSMANN.
Associés: HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA)
Directeur de la publication : Christian Leveneur
Rédacteur en chef : Claude Lucas
Correspondant permanent aux USA : Sébastien Hamon
Coordination technique : Edwige Nicot
Correcteur-réviseur : Simone Audissou

Rédaction

COURRIER DES LECTEURS : Cyrille Baron
NEWS : Michel Desangles, Mic Dax et toute l'équipe
PREVIEWS : Derek Dela Fuente, Moulinex, Léo de Urlevan, Lord Casque Noir, Pinky, Iansolo, Cooli.
TESTS : Léo de Urlevan (Xavier Allard), Lord Casque Noir (Jérôme Damaudet), Moulinex (Cyrille Baron), Iansolo (Olivier Aubin), Pinky (Jérôme Bonnet), Tibérius (Pascal Pluchon) Cooli (bruno cardot).
ONT PARTICIPÉ À CE NUMÉRO : Derek De La Fuente.
JEUX CRACK : Gabriel Lopez.
Direction Artistique : Alain Langlois
Mise en page : Linos, Djima Mérah, Michel Desangles, Marie Hedon.
Secrétariat : Laurence Geuffroy
Chef de Publicité : Isabelle Weill
Abonnement : Tél. : 44 89 44 84
Anciens numéro : 41 34 87 75
Vente : EDIVENTE Numéro vert : 05 38 40 10
Télématique : 3615 Joystick
Centre serveur HDP
Rédacteur / concepteur : Mic Dax - **Animateur :** El fredo
Photogravure : **SIJ – CHAMPA – COMPO IMPRIM**
Imprimé par BRODARD GRAPHIQUE
Distribution
Transports Presse

Publication inscrite à l'OJD.
Commission paritaire N° 70725.
ISSN : 0994-4559. Dépôt légal à parution.
Illustration : Yaccine, © M. Marizy
Couverture : INDYCAR RACING II © VIRGIN PAPYRUS / RAYMAN © UBI Soft
Ce numéro comporte un encart d'abonnement, jeté à l'intérieur du magazine ainsi qu'un supplément de 32 pages au dos du magazine, mis sous film. Le numéro comporte un CD ROM gratuit déposé sur la couverture, qui ne peut être vendu séparément. Réalisation du CD ROM: Daniel Lauro - TCB - Mic Dax - Claude Lucas - Richard Escoffier - Fabien Deleval.
Ed. Responsable Albert Festeraerts, 243 chaussée romaine 1800 Koningslo Vilvoorde Belgique.
JOYSTICK : 1 an (11 n°) : 1 450 FB.

DIFFUSION CONTROLE
OJD
1994

LE COURRIER DU Pourquoi 95 ?

- Pourquoi cet acharnement contre Windows 95, traité de tous les noms 95 ?
- Pourquoi cet humour noir sans fin jusque sur le CD au détriment de Bill Gates ?
- Pourquoi ces publications de lettres incendiaires au sujet de Windows 95 ?
- Pourquoi aucun article sérieux n'est-il paru sur Joystick au sujet du nouveau Windows ?
- Pourquoi Joystick donne-t-il le sentiment de refuser le progrès et l'évolution qui permettront à un plus grand nombre un accès facile au multimédia ?
- Pourquoi scier la branche sur laquelle vous êtes installés ?
- Car enfin, Windows 95, grâce à sa gestion mémoire et à son Plug & Play, permet de lancer un jeu «Designed for Windows 95» de façon quasi automatique.
- Pour un joueur PC, ce qui demeurait un rêve et une utopie est en train de devenir réalité !
- Gloria in excelsis Deo ! (NDLR: vidéo ?) Les Macintosh peuvent verdire de jalousie.
- Chacun a bien sûr sa propre configuration PC, mais dans mon cas Windows 95 s'est glissé sans aucun problème dans ma machine. Et les premiers jeux 95 arrivent ! Longue vie au génial Bill Gates, bravo pour sa réussite exceptionnelle. Encore merci pour Windows 95.

S. Rieu, Saint-Giron

Pourquoi l'humour ? Parce que c'est la politesse du désespoir, désespoir de voir que les systèmes d'exploitation sur PC se suivent et sont de plus en plus lourdingues, exigeants en vitesse, en mémoire, en place. Pourquoi refuser le progrès ? C'est vous qui parlez de progrès, pas nous. Vous le dites en fin de lettre, toutes les configurations ne sont pas les mêmes. C'est on ne peut plus vrai, et c'est là que ça coince. Lorsqu'il marche, Windows 95 est plutôt agréable, certes, mais lorsque ça ne marche pas... Pourquoi tel lecteur de CD-ROM n'est-il pas reconnu ? Pourquoi Windows 95 le traite-il comme un lecteur de disquette et s'obstine-t-il à proposer de formater «la disquette» en 640 Mo ? Pourquoi sur telle autre machine réclame-t-on une disquette dans le lecteur B, et seulement le lecteur B, lecteur qui n'existe pas ? Pourquoi tel autre programme doit-il être installé trois fois de suite ? Et surtout, pourquoi, à machine égale, les logiciels sont-il plus lents dans une grande majorité avec Windows 95 qu'avec DOS ?
Tout ça, c'est la faute de «l'héritage» dit-on chez Microsoft, entendez par là ces drivers, ces périphériques appartenant à un autre âge, celui de l'avant 95. Alors on n'est pas content parce que Windows 95, c'est une façon de dire aux utilisateurs aguerris ayant la malchance de disposer de tels logiciels, de tels périphériques : achetez du matériel neuf, achetez nos mises à jour, ce n'est pas notre faute si vous avez cru que notre produit était parfait à 100 %. Bien entendu, rien n'est parfait, mais depuis des mois Microsoft bourre le crâne du grand public pour lui faire croire que tout ira bien avec Tout-va-bien 95, à grand renfort de publicités, d'intoxication dans les médias les plus divers, de la télé aux journaux féminins. On veut même faire croire que Windows 95 est supérieur au système d'exploitation du Macintosh. C'est faux, et pourtant c'est un PCiste convaincu qui vous le dit. Certes, il y a bien enfin une poubelle avec Windows 95 mais franchement, côté ergonomie, c'est pas encore ça ; c'est mieux, je le reconnais, mais c'est vraiment loin d'être aussi convivial qu'un bureau Mac ou même que la version 3.1 toute bête équipée de PC Tools for Windows. Le problème, c'est que le grand public qui découvre tout ça n'a pas de vieux périphériques, de logiciels qu'il utilise depuis des années, de drivers spécifiques, il débarque. Le grand public se plaint de ce que le DOS est compliqué, mais le grand public ne fait aucun effort pour lire une documentation ; alors forcément, lorsqu'il découvre Windows 95 avec deux logiciels prévus pour tourner avec, il est content. Nous, on l'est moins parce qu'on n'a pas envie de jeter à la poubelle notre lecteur de CD triple vitesse, notre imprimante, notre carte d'acquisition vidéo ou même notre carte son 16 bits un peu exotique, sans parler des logiciels qui les exploitent.
S'il s'agissait d'un nouveau système d'exploitation entièrement révolutionnaire tournant sur un nouveau standard, on ne râlerait pas, on se ferait une raison et on changerait de système d'exploitation en connaissance de cause. Ce n'est pas le cas, et il est toujours censé exister une compatibilité ascendante sur les PC, ce qui permet aux logiciels d'hier de fonctionner sur les machines d'aujourd'hui. Ce n'est pas forcément l'idée du siècle, mais il faut faire avec puisqu'on nous y a habitués. Pardonnez-moi ce truisme, mais si l'on veut rester compatible, il faut l'être à 100 %. Les précédents changements de système, d'un DOS à l'autre, ont toujours généré quelques bavures, mais en proportion bien moindre que ce à quoi on assiste aujourd'hui alors même qu'on nous a promis la merveille des merveilles.
Pourquoi aucun article sérieux ? Parce qu'on attend de voir ce que va donner Windows 95 dans le futur. Pour le moment, nous ne l'utilisons pas depuis assez de temps ni avec assez de plaisir pour en parler de façon objective. À l'heure actuelle à Joystick, l'une des machines sur lesquelles nous testons les jeux tourne avec Windows 95, les autres avec DOS. Tant que certains jeux refuseront de tourner avec le nouveau système d'exploitation, on continuera à se méfier et on vous le dira.
Pourquoi scier la branche sur laquelle on est assis ? Parce que par honnêteté, on ne veut pas vous raconter n'importe quoi pour récupérer de nouveaux lecteurs à tout prix.
Pourquoi on est méchant avec ce pôvre Bill ? Parce que c'est énervant de le voir jouer les héros, genre «tout va bien les amis, j'arrive pour vous simplifier la vie sur PC et vous débarrasser de ce vilain DOS», alors que le DOS limité à 640 Ko, c'était déjà lui qui en était responsable. Parce que c'est également assez flippant de voir le pouvoir que représente la maîtrise de telles technologies aux mains d'une seule société, quasiment d'une seule personne, surtout lorsque la société en question semble vouloir s'étendre à l'infini, vers les réseaux, la communication, l'information, l'éducation. Système d'exploitation ? Sortie du cadre informatique, l'expression a de quoi faire froid dans le dos, non ?

pourquoi 95 (Bis) ?

- Pourquoi se moquer de Fenêtre 80/15 en lui donnant des noms tordus ? C'est un très bon système d'exploitation, moins que Windows 3.1, certes, que Windows NT, certes, que le Mac, certes, peut-être même que celui de l'Amiga. Mais ce n'est pas une raison. N'oubliez pas d'acheter un P8 pour qu'il fonctionne un minimum.

M. Harmegnies. Namur

Oh ben non, n'en faites pas trop non plus, on va se sentir obligé d'en dire du bien.





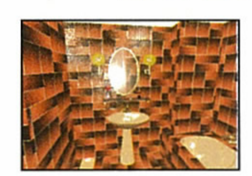
ery. Only the dee
spread such te
every moment is ridd
omen are your only guide
you find Robin and unear
Or seal your own forever
come together at The 11th Hour
3615
VIRGIN GAMES
TRUCS
ASTUCES
INFOS
CADEAUX
Virgin
INTERACTIVE
entertainment
TRILOBYTE

Le CD-Rom

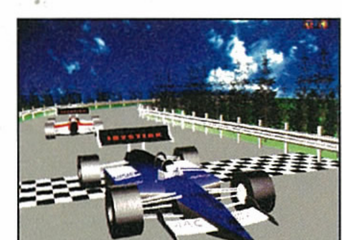
Ce mois-ci, nous vous avons proposé un menu volontairement allégé. Pas de conneries cachées qui auraient pu prendre une place importante parmi les 640 mégas du CD. L'heure est à la sobriété, enfin en quelque sorte, car les démos que nous vous présentons ce mois-ci sont des plus imposantes. Prenez la démo de Raven, par exemple. Il faut la trouver, la place, pour y introduire les 180 mégas de la démo ! Et Sim Isle, le beau jeu écologiste de chez Maxis, vlan, 80 mégas ! On a quand même ajouté des trucs de dernière minute, histoire de remplir au max la petite galette que vous avez déjà sans doute insérée dans votre lecteur de CD. Suivez le guide...

SUR PC

LES DESSINS



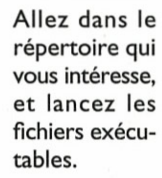
Vous avez été moins nombreux ce mois-ci à nous envoyer vos créations, mais on comprend ça. Nous aussi on est fatigué en cette fin d'année, on attend le bouclage en accumulant les nuits blanches. Mais vous, vous n'en êtes pas à ce point-là quand même ? Un effort, quoi ! Enfin, merci à ceux qui nous ont envoyé leurs dessins.



LE DOSSIER DU MOIS

On en a tous vu que ce soit sur l'Amiga, le St, le Zx... Non peut-être pas le Zx.Voici quelques démos sur PC. Peu nombreuses, elles sont de qualité et assez drôles. Quand vous lancez le dossier, vous retournez sous le DOS et sortez de l'interface.

EN CAS DE PROBLEME



CD dossier

Allez dans le répertoire qui vous intéresse, et lancez les fichiers exécutables.



joystick N° 66

Les Dessins

Dossier Demo Maker

Les Sharewares

Greetings

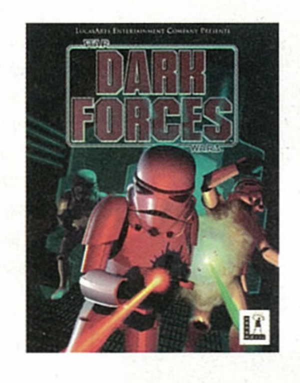
Quitter

L'Animation

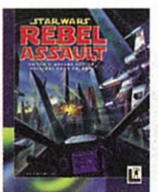
Les Démos

Dernières Sorties

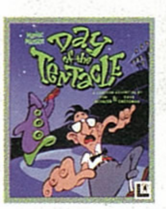




DEPUIS QUE DARK FORCES EST SUR MACINTOSH, DARK VADOR SONGE À SE RETIRER EN ARDÈCHE.











LucasArts™, Ubi Soft et Apple présentent une gamme complète de jeux exceptionnels sur Macintosh.

Sur Macintosh, grâce à la technologie Risc PowerPC, les jeux sont plus vivants, plus rapides, plus fluides, donc encore plus excitants. C'est pourquoi LucasArts™ a développé pour Macintosh une gamme complète de jeux étonnants: Dark Forces™, Full Throttle™, Rebel Assault™, X-Wing™, Day of the Tentacle™, Sam & Max Hit the road™. Autant d'aventures palpitantes à vivre à toute allure sur Macintosh. Dark Forces™ : Un jeu LucasArts™ sur CD ROM pour empêcher l'Empire de régner sur la galaxie. Les produits LucasArts™ sont distribués par Ubi Soft.



GREETINGS



Les responsables de la galette que vous tenez entre les mains, ce sont eux.

L'ANIMATION



C'est celle que vous avez vue au démarrage, mais vu qu'on aime bien Tintin, elle est aussi dans l'interface.

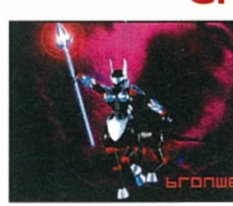
DERNIERES SORTIES



Une liste bien longue pour cette fin d'année. Bien entendu, pour faire cette liste, nous nous sommes basés sur les dires des éditeurs, les éternels optimistes. Si un jeu n'est pas sorti en temps et en heure, appelez-les plutôt eux plutôt que nous. On n'y peut rien s'ils racontent n'importe quoi.

LES SHAREWARES
CD SHAREWAR

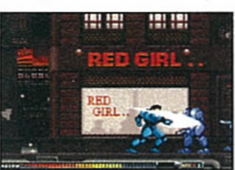
Crysys



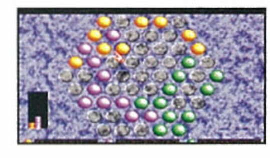
Ce programme est la preview non jouable d'un des prochains jeux de Sierra.
En cas de problème :
CD sharewar
Crydemo

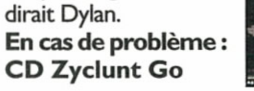
Zyclunt

Il y a quelques années, alors que vous possédiez un Amiga, vous auriez acheté ce jeu. Maintenant que vous possédez un PC, c'est un shareware. "Les temps changent, comme dirait Dylan.
En cas de problème :
CD Zyclunt Go



Abalone





Voici un petit jeu de réflexion très sympatique qui vous fera vous remuer un peu les méninges. Vous devez capturer les boules d'une autre couleur que la vôtre, en les coinçant sur les rebords de l'aire du jeu.
En cas de problème :
CD Abalone

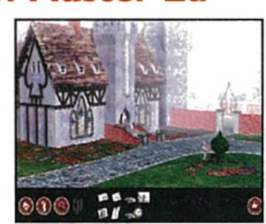
Jazz Rabbit



Un petit jeu de plates-formes assez sympathique et rapide qui vous fera incarner un lapin vert armé jusqu'aux dents. Un niveau complet est disponible. Il se peut que vous rencontriez un problème en ce qui concerne les sons. Copiez alors le répertoire jjxmas95 sur votre disque dur, retournez sous DOS et tapez l'instruction : attrib -r. Vous n'aurez plus qu'à décrire votre carte sonore avec le fichier setup.
En cas de problème : remontez votre regard de quelques lignes, et relisez-les. Ne passez pas par la case départ, ne touchez pas 20 000 F.

LES DÉMOS
CD DEMOS

Riddle of Master Lu



Voici un des jeux d'aventure phares de cette fin d'année. Vous y incarnez Robert Ripley, un aventurier explorateur qui a vraiment existé. Entièrement en S-VGA, avec des bons acteurs magnifiquement incrustés dans les décors. En cas de problème, installez votre driver Vesa. Si votre carte sonore vous pose un autre problème, faites la même opération que pour Jazz Rabbit. N'oubliez pas la commande Attrib -r.
En cas de problème :
CD Ripdemo
Install

Rayman



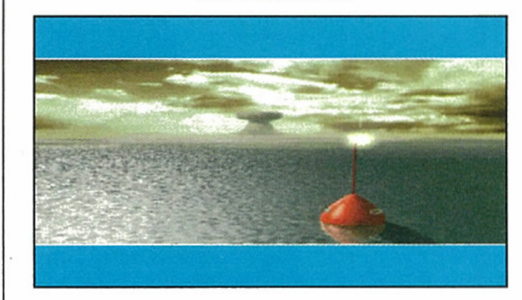
Encore un jeu de plates-formes assez sympathique. Le personnage est très beau, l'animation très fluide, on rivalise avec les meilleures consoles du marché.
En cas de problème : attention, pour fonctionner correctement sur certaines machines, vous devez avoir connecté un joystick avant de lancer la démo.
CD C:/rayman
Rayman

Pinball pro, the web



Inutile de vous en parler. Allez donc voir dans les pages de votre journal le test/match entre Tilt et ce jeu. Cette démo est malheureusment non jouable.
En cas de problème :
CD WEB
Install

Création

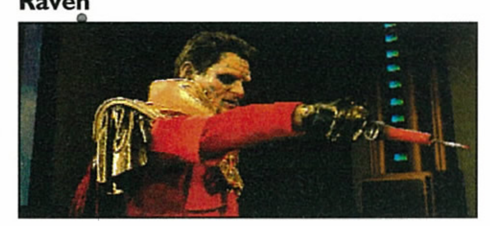


Bullfrog ne peut pas s'empêcher de faire de la 3D, on s'en était aperçu. Cette fois-ci, ils ont décidé dans nous entraîner dans les fonds marins les plus ténébreux. Il faut jouer au clavier et à la souris.
En cas de problème :
CD crea8cd
install

Raven project



Une des dernières productions du studio Cryo. Une fois de plus, la part belle est donnée à la 3D. Vous le constaterez sur les 180 mégas que comporte cette démo !
En cas de problème :
CD Raven
Raven



Sim Isle



Avant toute chose, lancez le driver Vesa si vous possédez une carte VLB. Les amateurs d'écologie en herbe, pas l'inverse, apprécieront ce jeu très réaliste sur une version quelque peu bridée.
En cas de problème :
CD C:/ Simisle
Install

Vous trouverez aussi, dans le répertoire Joy_bbs, le kit de connexion pour accéder au BBS joystick ! Sous Windows, dans ce répertoire, lancez Setup. Ça peut même tourner sous Windows 95 ! Dingue, non ? Vous y trouverez des démos, des trucs incroyables, des textes très beaux que l'on écrira tous les jours pour que vous puissiez bénéficier des infos les plus fraîches possibles. Il y a néanmoins un léger problème, il vous faut copier un fichier ! Dur ! Alors voilà, dans le répertoire d:/joy_bbs, il y a un fichier Joystick qui fait un peu plus d'un méga et demi. Après l'installation, le logiciel vous a créé un répertoire Resnova avec trois sous-répertoires. Il vous faut copier le fichier en question dans le sous-répertoire services. Venez nombreux !... Des mises à jour seront disponibles sur le CD chaque mois.

5 MONDES MERVEILLEUX - UNE QUÊTE FANTASTIQUE

TORIN'S PASSAGE™

DESSIN ANIMÉ INTERACTIF!

CD-Rom PC
Compatible Win'3.1/Win'95
Version Française Intégrale

Rentrant chez lui un matin, Torin découvre que ses parents ont été enlevés par la terrible Lycentia. Ainsi débute une longue et périlleuse quête, en forme de véritable parcours initiatique. Tout au long de son périple sur Strata, Torin traversera des mondes étranges peuplés de personnages fascinants et de créatures insolites.

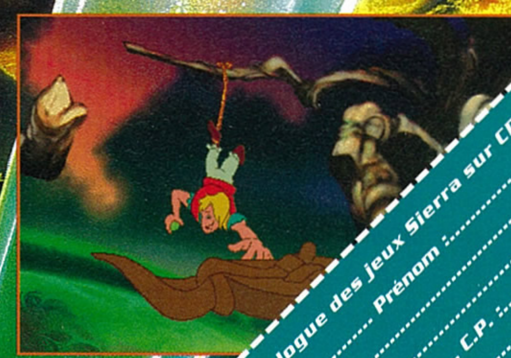
Torin's Passage est la définition même du jeu d'aventure destiné à tous les membres de la famille.

Une interface 3D associée aux voix et effets sonores digitalisés, est la garantie tout au long du jeu d'une intéractivité rarement égalée. Des graphismes somptueux, des écrans entièrement dessinés d'une fluidité incomparable, et l'humour de Al Lowe (Leisure Suit Larry) servis par une musique de Michel Legrand, font de Torin's Passage un grand jeu multimédia!

DONALD SIMPSON







SIERRA®

GRATUIT le catalogue des jeux Sierra sur CD-Rom
Nom :.................... Prénom :....................
Adresse :....................
....
Ville :.................... C.P. :....................
Pays :....................

Sierra-Coktel France
25 rue Jeanne Braconnier
92366 Meudon La Forêt
Cedex France.

XM35

LES CADEAUX DU MOIS.

Moulinex vous a créé des textures pour Flight Simulator 5.1, de manière à ce que vous ayiez un hiver plus réaliste. Lisez attentivement le fichier Winter.wri avant d'installer ces textures, dans le répertoire flighsim
Sinon, y a Cooli, notre cyber net-surfer global qui a trouvé un trainer pour tekwar, donc on l'a mis. Il faut le dézipper avec Pkunzip.

LES GAGNANTS

Et vous trouverez aussi un répertoire concours qui vous intriguera sans doute. Il y a quelques mois, nous avons organisé un concours Micro Machines 2 où chaque possesseur de ce jeu pouvait construire son propre circuit. Pour les installer copier les fichiers du répertoire dans votre dossier MM2/CONSTRUC. Vous avez été très nombreux à répondre. Voici la liste des gagnants.

1ER PRIX : UN ÉCRAN 16/9E

LABAS Matthieu 5 Rue Pasteur 78620 L'ETANG LA VILLE

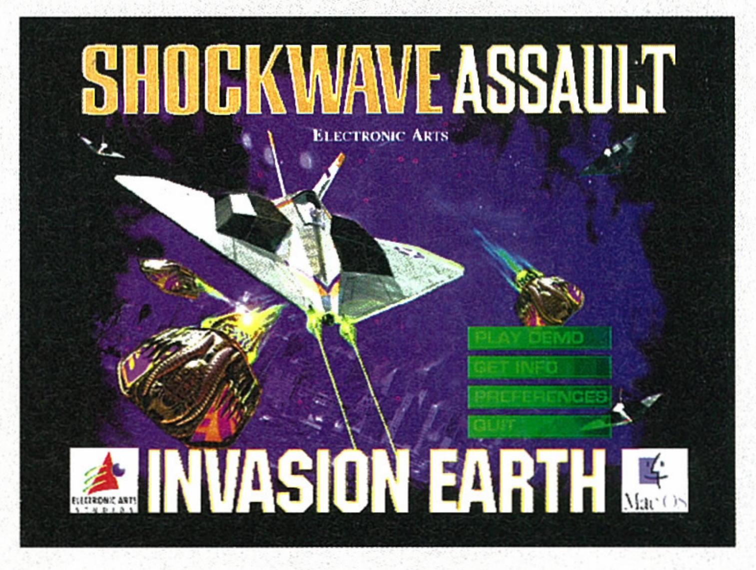
DU 2EME AU 5EME PRIX SOIT 4 GAGNANTS : 3 SUPERS JEUX PC CD

LAMBINET Manuel 5 Rue Herriot 67600 SELESTAT
KUHMEL David 8 Impasse du Chemin de Fer 57270 RICHEMONT
CORNIC Matthieu 79 Rue de Tripoli 72000 LE MANS
AURIOL Franck 13 Rue de la Grave 63830 DURTOL

ET TEE-SHIRTS POUR LES AUTRES PARTICIPANTS :

SCHULE Christophe En Couvalau 20 1373 CHAVOONAY - SUISSE
BLANCHARD Thierry La Moulandière 42330 CUZIEU
ELHAIK David 15 Rue Isambard 27000 EVREUX
BOUDET Damien 21 Rue Antonin 69100 VILLEURBANNE
ORVAIN Gaël Le Rocher 50220 JUILLEY
FALCAND Lionel 4 Rue Nicolas Berthet 69110 SAINTE FOY LES LYON
CARLIER Bertrand 16 Square Léon Blum 92800 PUTEAUX
STARCZAN Cyril 22 Rue Jean Jaurès 54800 JARNY
FOULON Victor 4 Impasse Louis Jouvet 77330 OZOIR LA FERRIERE
KARKOUCHE Vincent 3 Rue Marie-Laure 92160 ANTONY
ERNON Alexandre Dries 12 3798 FOURONS - BELGIQUE
MEUNIER Sylvain 8 Allée de la Colline 38100 GRENOBLE
MOREL Damien 41 Rue René Cassin 29200 BREST
DAVAUX Hervé 1 Rue Serpentine 37270 VERETZ
CALES François-Xavier 37 Moulin du Pont 29170 PLEUVEN
POUDREL Grégory 7 Rue des Dames 78360 MONTESSON
PITON Hervé 1 Carrefour Larousse 45560 ST DENIS EN VAL
TAIEB Raphaël 32 Bd de Picpus 75012 PARIS
DROSS Jean-Baptiste 4a Rue Albert 1er 57520 GROSBLIEDERSTROF
VANCOUR Emmanuel 48 Rue St Didier 75116 PARIS
MOITON Guillaume 2 Route d'Ahuy 21000 DIJON
LAMBINET Michel 5 Rue E. Herriot 67600 SELESTAT
RIZET Hervé 4 Rue Paul Dukas 71880 CHATENOY LE ROYAL
JADOUL Frédéric 7 Rue Pré des Boeufs 5380 FORVILLE - BELGIQUE
KALDI Nicolas 28 Rue de la Haute Borne 77500 CHELLES
PEROTIN Mathieu 8 Impasse Belloeuf 69003 LYON
GAUDIOT Mathieu 27 Ter Rue Mirabeau Im. Le Chateau 59420 MOUVAUX
TIETZ Tyron 13 Allée de la Carelle 78112 FOURQUEUX
CANIVET Clément LD "Les 4 Routes" 82290 LA VILLEDIEU DU TEMPLE ROUGE S. 31160 OZAUT DE L'HOTEL
Li NINI Dieselstd . 7 66123 SASSEBSACK - ALLEMAGNE
SOUL Mathieu La Carrougère La Lucerne d'Outremer 50320 LA HAYE PESNEL
GURVAN GLADU 21 Rue de Herangall 29200 BREST ERANCE
FAURE Romain 41 Chemin du Buisset 69600 OULLINS
CLEMENT Jean-François 14 Rue des Arsys 5380 FORVILLE - BELGIQUE
LE NEVE Sébastien 15 Rue Alphonse Daudet 85300 CHALLANS
CORNELIS Marc Tigeonville 5 6698 GRAND HALLEUX - BELGIQUE

SUR MACINTOSH



Noël! C'est Noël aussi sur Mac, avec tout un bon gros tas de démos de nouveaux jeux et un autre bon gros tas de jeux shareware.

Du coup, la partie magazine de CD Mieux Mieux est réduite à mort à mort. Ce mois-ci, pas de rubrique infos nouvelles nouvelles, ni de rubrique soluce pratique pratique, ni de rubrique astuces triche triche, ni de dossier super super, ni de galerie graphique belle belle, c'est bien simple: pas de rubrique du tout du tout. Juste une parodie déconne déconne.

Voici les démos que vous trouverez sur ce numéro 6: Al Unser Jr's Arcade Racing, Bilestoad, A10 Attack Cuba, Doom, Dungeon Master 2, Harpoon Classic, Havoc, IceBreaker, Curse of Dragor, Marathon 2 (la démo officielle, enfin), ShadowWraith, Shockwave et l'excellent Warcraft qui devrait séduire tous les fans de Civilization. De quoi s'amuser, non? Sans compter les jeux shareware.

Deux choses à signaler: premièrement, TCB a fait un petit jeu que nous vous invitons à regarder puis à modifier sous ResEdit. Modifiez les personnages, les décors, les sons, etc, et envoyez-nous (avant le 10 janvier) votre jeu customisé, nous le diffuserons sur le CD. On aimerait voir ce dont vous êtes capables.

Deuxième chose, notre BBS Joystick est ouvert. Rejoignez-nous vite vite sur ce serveur où vous pourrez télécharger toutes les nouveautés et où nous vous tiendrons informés de l'actualité Mac. Pour vous connecter sur Joy, utilisez le soft fourni sur le CD. A bientôt, joyeuses fêtes, tout ça.



Il y a tout Pioneer dans les lecteurs de Cd-Rom Pioneer.



Vitesse: 4,4 x

Précurseur de la technologie *Quadraspin*™ (quadruple vitesse), PIONEER améliore encore les performances de ses lecteurs avec un taux de transfert ultra-rapide 4,4X de 676 Ko/s.



Temps d'accès: 110 ms

Combiné à la quadruple vitesse, le temps d'accès ultra-rapide des lecteurs CD-ROM PIONEER mono et multi-disques vous ouvre en un temps record le monde de l'information et du multimédia.



Connexion: ATAPI ou SCSI

Pour satisfaire tous les utilisateurs, PIONEER propose son lecteur interne quadruple vitesse dans les deux versions de connexion : ATAPI (DR-UA124X) et SCSI (DR-U124X).



Mémoire tampon: Système ABS

Système exclusif PIONEER, l'Advanced Buffer System optimise le traitement et donne à la mémoire tampon des performances très supérieures aux systèmes conventionnels.



Gamme: de 1 à 500 CD-ROMs

PIONEER est la seule marque à vous offrir une gamme complète de lecteurs et enregistreurs CD-ROM, du monolecteur interne au juke-box 500 CD-ROMs en passant par les multi-disques de 6 ou 18 CD-ROMs.



Son et image: Qualité PIONEER

Grâce aux lecteurs CD-ROM PIONEER, le multimédia bénéficie de l'avancée de PIONEER dans les technologies de la vidéo numérique et de la lecture laser.

36 15 PIONEER*



PIONEER SETTON S.A.

*2,23F/min

CAP HORN

LE MONDE EST COMME ÇA : A 6H DU MATIN TU DIALOGUES AVEC UN GRAND SAVANT...



... ET A 9H, TU NÉGOCIES AVEC UN PETIT CHEF...



ado
Record du monde : pour son quarantième anniversaire, les organisateurs d'un salon informatique ont offert à Bill Gates la plus grande carte de vœux du monde (trois mètres sur deux), ornée de plus de 5000 signatures émanant des visiteurs du salon en question. C'est bien d'être riche, hein ? Comme ça, on a des cartes de vœux plus grandes que les autres.

transparence
Une filiale de General Motors a modélisé en 3D ses comptes financiers et les met à la disposition de ses cadres, qui peuvent ainsi mieux comprendre les flux financiers qui font marcher la compagnie, et, en les modifiant, voir quels sont les effets d'une décision. Bientôt, on va les faire jouer à Sim General Motors.

GILLIAM
Terry Gilliam, que vous connaissez probablement pour Brazil mais qui a fait partie également des Monty Python, et encore avant ça du journal Pilote (mâtin !), vient de signer un accord avec Enteractive pour développer un jeu tiré de son bouquin Animations of Mortality. Si le jeu est aussi déjanté que le bouquin, ça promet.

pourparlers
Steve Jobs, ex-patron d'Apple, et Oracle, ex-racheteur potentiel d'Apple, sont en pleine discussion pour forger une alliance. Contre Apple ? Pas du tout, avec Apple. Sans rancune, l'argent efface tout ça. Il s'agit d'adapter la technologie Newton à des ordinateurs dédiés, capables notamment de se connecter sur Internet.

télex
Joystick ouvre un BBS, c'est bien, mais ça n'est pas une raison, oh non non non, pour négliger ceux qui existent par ailleurs. Par exemple, ce mois-ci, le BBS Megaland voudrait qu'on parle de lui et il a raison. Connectez-vous au (1) 60 19 07 19 ou au (1) 60 19 32 33. Bon courage, les gars.

plop !
Nouveau cybercafé, le High Tech Café, sur la terrasse Montparnasse, avec 30 machines disponibles et des croissants miam-miam.

chiffre
Après avoir perdu plus de 100 millions de francs au troisième trimestre, Radius a décidé de licencier le tiers de ses employés, soit environ 150 personnes.

étude précise
Selon une étude, beaucoup plus de gens qu'avant utilisent un ordinateur (contre 37 %).

environnement
Après "Mise à jour", Dunod nous gratifie de" Aide mémoire Windows 95". Près de 120 pages de conseils pratiques un peu mieux classés que dans le précédent volume, et toujours ce format improbable, entre le Guide Michelin et la tablette de chocolat de 500 g.



changement de poche
Sierra On-Line a l'immense plaisir de vous faire part de son rachat de Sublogic, créateur et éditeur de Flight Simulator, pour une somme tenue secrète.

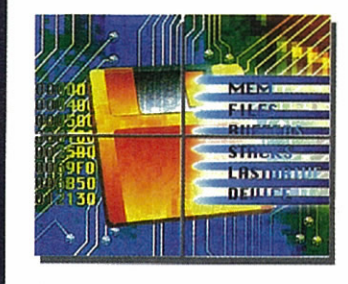
chiffre
Microsoft en est à sept millions d'exemplaires vendus de Windows 95.

télex
Escom, le constructeur allemand qui a récemment racheté Commodore, a gagné des parts de marché en Europe au cours du troisième trimestre, puisqu'il passe de la septième à la troisième place, en détenant 5,4 % des ventes de PC contre 3,9 % il y a un an. Seulement, ce bon résultat a un prix, Escom enregistre une perte de 15 millions de francs, contre un bénéfice de 20 millions l'année dernière à la même période. Normal, pour être plus attrayant que la concurrence, Escom a réduit ses marges pour baisser ses prix. Si vous voulez des cours d'économie à trois francs, vous me demandez.

organisation
Marabout propose aux utilisateurs de PC "Organisez la mémoire de votre ordinateur". C'est une bonne idée de proposer ça, d'autant que cet ouvrage traite à la fois du DOS et des Windows.

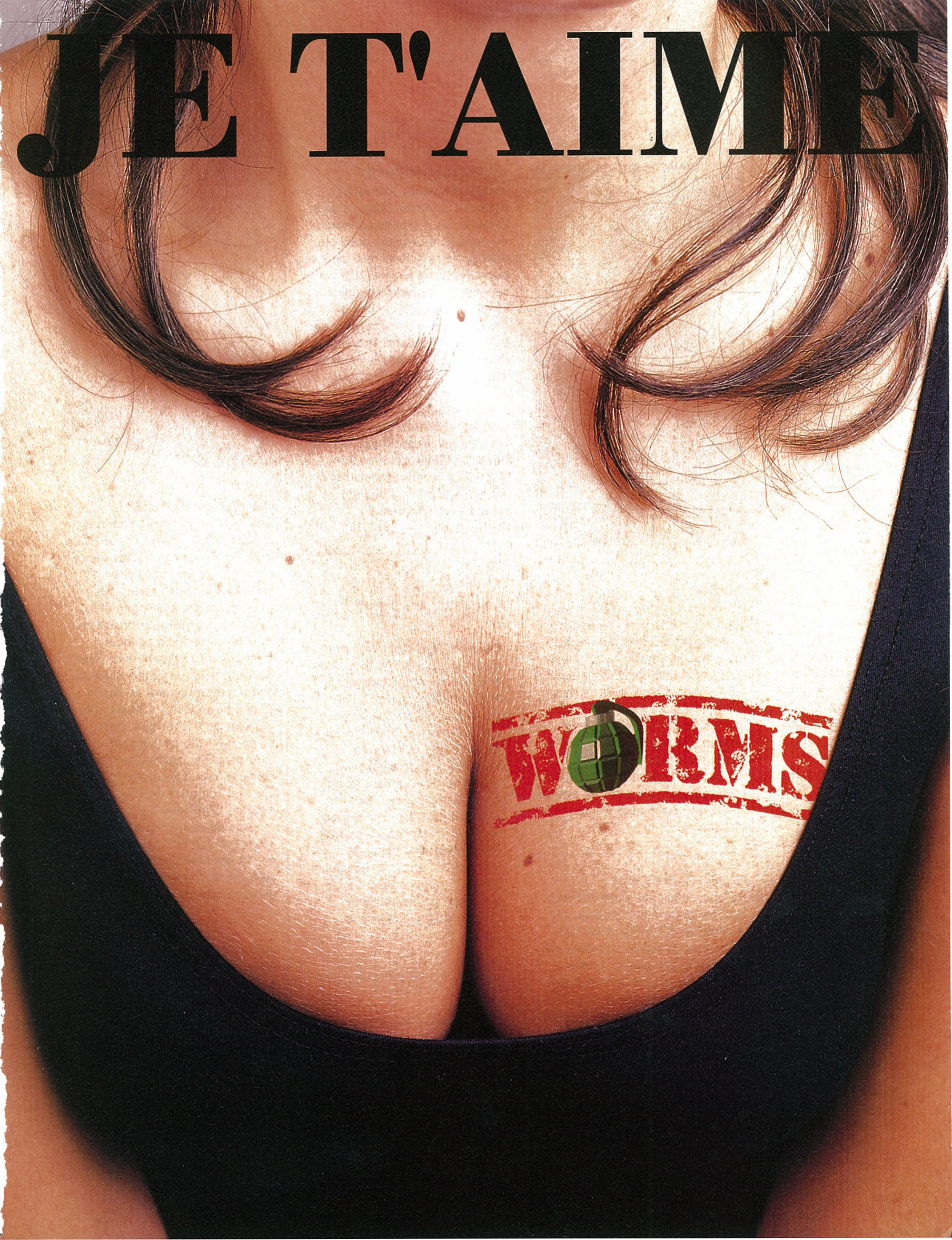
LES BEST-SELLERS DE L'INFORMATIQUE

ORGANISEZ LA MÉMOIRE DE VOTRE ORDINATEUR AVEC MS-DOS 6.22*, WINDOWS 3.1* ET WINDOWS 95*



MS-DOS • OS/2 • WINDOWS

Virga MARABOUT



JE T'AIME
WORMS

Bonne nouvelle pour les joueurs, mais les autres, pas vous : le quotidien «Paris-Turf» va commercialiser un CD-Rom bourré jusqu'à la gueule d'infos sur les chevaux, les courses, les résultats, tout ça. J'attends la compil multimédia des chroniques de Michel Lys de France-Infos (rubrique jardinage), et j'arrête la micro.

succès
IBM vient de placer son dix millionième adaptateur Token Ring (nécessaires à la création de réseaux locaux de type Ethernet). Dix millions, c'est que c'est un chiffre, tout de même.

chiffre
L'éditeur Graphix Zone, connu par exemple pour son CD-Rom sur Bob Dylan a perdu près de deux millions de francs au cours du trimestre juillet-septembre. C'est mieux que l'année dernière, d'accord, puisqu'il avait perdu trois fois plus, mais quand même, mince.

FLIP
Il n'existe, pour l'instant, aucune loi spécifiant le caractère privé d'Internet. C'est-à-dire que si quelqu'un se sert de vos communications – même si c'est pas en les piratant, mais par exemple en reproduisant vos messages ou en exploitant vos choix sur un serveur donné (genre : "Faites comme Robert Pilastre, allez sur ftp.sex.pictures.hard") –, il n'y a pas a priori d'atteinte à votre vie privée, puisqu'on considère qu'il s'agit d'un lieu public. Ça fait froid dans le dos (pour le code ftp, c'est un copain qui me l'a passé, moi je n'y vais pas).

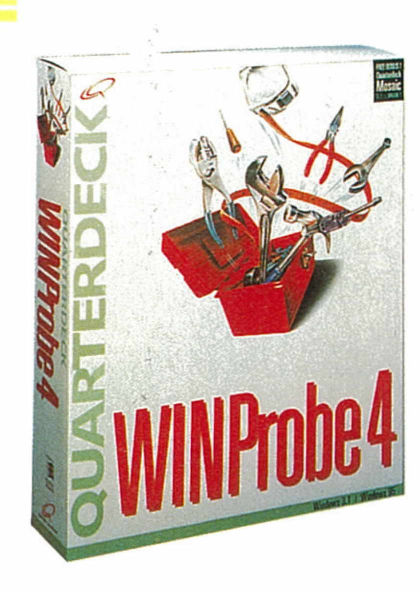
alliance
Motorola vient de s'allier à Siemens - cocorico - ah non, l'Allemagne c'est un porc-épic, donc squiiiik squiiik - pour fabriquer une usine de DRAMs aux USA, pour une poignée de milliards. Elle fabriquera dès 1998 des puces de 32 Mo en grand nombre (en petit nombre, ça serait dommage, vu le prix). Pendant ce temps, IBM investit 15 milliards pour trois usines, une en Israël, une en Irlande et une en Malaisie.

ni pon ni honnête
Le Japon n'est pas d'accord avec la communauté européenne sur la taxation des lecteurs de CD-Rom. Eux, ils disent que c'est du matériel informatique, taxé à 3,9 %, alors que nous européens, savons bien que c'est, comme le stipule la commission, du matériel de reproduction vidéo taxé à 14 %. Hein ? Les clips et tout ça, c'est pas de la vidéo ? Les jeux interactifs, c'est pas de la vidéo, peut-être ? Allons, messieurs les japonais, ne soyez pas si mauvais joueurs, et aboulez la thune, s'il vous plaît. Et sans rechigner. Non mais.

m'dame, y piratent !
Le BSA, Business Software Alliance, organisme chargé de la défense des droits des éditeurs de logiciels de bureau dont on vous parle régulièrement dans ces pages, vient de trouver une nouvelle méthode pour emmerder les pirates chinois de Hong-Kong : comme les descentes de police ne donnaient rien, ils ont dénoncé les boutiques vendant des softs pirates au fisc local, signalant que, les sources étant frauduleuses, les boutiques ne payaient probablement pas d'impôts dessus, et aussi que ces boutiques n'avaient pas de patente, et qu'en plus certaines violaient la loi sur le nombre d'extincteurs à avoir en cas d'incendie. Authentique.

VAS-Y TOTO !
Un type vient de porter plainte contre Corel : "Corel Draw 4 et 5 n'ont pas été correctement testés avant leur mise sur le marché, s'installent mal, s'exécutent mal et sont bourrés de bugs". Je n'ai rien contre Corel en particulier, mais si le type gagnait, ça obligerait les éditeurs à faire un peu plus gaffe à ce qu'ils mettent sur le marché. À ce propos, on félicite Microsoft pour leur pub où un type recopie au tableau : "je ne ferai plus des programmes buggés pour Macintosh, j'ai compris la leçon…".

rumeur
Ce mois-ci, c'est Hewlett-Packard qui est censé racheter Apple, si l'on en croit les rumeurs. Apple, qui d'habitude dément énergiquement les rumeurs à mesure qu'elles apparaissent, pour une fois refuse de commenter.



perte de mémoire
Si vous n'arrivez pas à disposer d'assez de mémoire sur vos PC, le Game Runner de Quaterdeck pourra peut-être vous tirer d'affaire. Quaterdeck, connu pour Qemm, programme d'optimisation de la mémoire, propose en effet un pack dédié au joueur curieux. Outre une version "lite" de Qemm 7.5, le Game Runner comporte également un cache disque et un Game Cheater permettant de tricher plus facilement. Cela dit, ce n'est pas encore la panacée, il arrive parfois que certains jeux n'encaissent pas Qemm. Toujours chez le même éditeur, WinProbe 4 est une trousse de secours pour Windows (s). Ce logiciel comprend des utilitaires d'analyse du système et d'optimisation se livrant à plus de 200 tests.

nouveau
Nintendo et LucasArt vont sortir, sur Ultra 64 seulement pour l'instant, un épisode inédit de la Guerre des Étoiles. Enfin, un jeu non tiré d'un épisode existant.

chiffre
Et Microsoft, combien il a gagné, Microsoft, durant le troisième trimestre ? Deux milliards et demi de francs, et c'est du bénef, ça, madame, pas du chiffre d'affaire !

JE TE HAIS

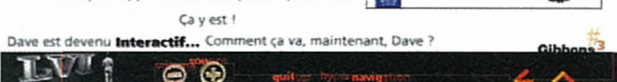




vague digitale

Au sommaire du numéro 5 de "LVI", le magazine sur CD-ROM pour Mac et PC, un entretien avec le metteur en scène Peter Greenaway, un dossier sur Dave Gibbons et de nombreuses rubriques. C'est toujours aussi intéressant, toujours un peu trop lent et toujours fortement recommandable, du moment que vous achetez Joystick.





3D

Samsung vient de créer un nouveau téléviseur 3D, sans lunettes, de 70 cm de diagonale, avec deux projecteurs créant l'impression de relief. Hélas, l'angle de vision est si étroit qu'on ne peut pas sae déplacer de plus d'une vingtaine de centimètres de l'axe de vue. Il sera commercialisé d'ici deux ans, si y a pas mieux d'ici là. Bon, admettons que la 3D s'implante bien et que d'ici dix ans, tout le monde ait un téléviseur 3D 16/9e. Si le mouvement continue sur sa trajectoire, toutes les émissions et les films qui ne sont pas en relief et en scope seront boudées, de la même manière qu'aujourd'hui on dit : "zut, c'est en noir et blanc". Un film en noir et blanc, plat, format carré et muet n'aura plus aucune chance de passer. À moins qu'après l'avoir sonorisé, colorisé et pan-and-scanné, ils trouvent moyen de le reliéfiser ? Ça fera plaisir à Tonton Moulinex, tiens.

multimédia

Hasbro, le géant du jouet qui a ceci de particulier que lorsqu'on le cite, on ajoute toujours "le géant du jouet", éditeur notamment du Scrabble et du Monopoly, vient de former une division interactive nommée fort opportunément Hasbro Interactive WorldWide. Le but : que chaque fois qu'on cite Hasbro Interactive, on ajoute "le géant du jeu interactif".

déjà demain

Ouah ! les amis, y en a qui doutent de rien. Tenez, "The Machines" est un jeu de combat de robots qui peut se disputer à deux sur la même bécane. Jusque-là, rien de très original. Mais attendez, c'est même pas en 3D, c'est du bitmap vu de haut comme les trucs sur lesquels on jouait il y a cinq ans. Et ça sort sur CD-ROM avec une boîte bardée d'images de synthèse aguicheuses et d'auto-collants "Full Motion Video". Désolé, mais c'était avant-hier qu'il fallait la sortir votre daube, les p'tits gars !

chiffre

Le constructeur Western Digital (celui qui a peut-être fabriqué votre disque dur, entre autres) a gagné 8,3 millions de dollars, entre juillet et septembre. Vachement bien, hein ? Ça fait 0,16 dollar de mieux par action. Vachement moyen, somme toute...

télex

Monsieur Fillon, ex-ministre des Technologies, veut «faire migrer les services Minitel sur Internet». Réponse d'un professionnel du Minitel : «ouah l'aut'eh, d'où c'est qu't'as vu qu'on avait des plumes et qu'on portait des noix de coco, toi ?».

chiffre

Au cours du troisième trimestre 1995, notre tonton Moulinex a réalisé des bénéfices de plus de 3500 francs, contre des pertes de près de 800 francs durant la même période l'an dernier. L'intéressé justifie sa précédente débâcle économique en précisant que "c'est le mois où j'ai acheté tous mes bonsaïs", et explique ses gains actuels par le fait qu'il "a arrêté d'acheter des bonsaïs, t'façons j'ai pu de place, mais je vous préviens que le quatrième trimestre sera bien en dessous des prévisions des experts, car je me suis acheté un synthé".

passoire

Selon des journalistes américains ayant enquêté auprès de pirates informatiques, Windows 95 serait une véritable passoire dès que l'ordinateur sur lequel il tourne est connecté à un réseau avec une adresse fixe. Rien n'empêche un utilisateur distant de le déclarer comme disque dur en réseau, après quoi il a accès à l'intégralité du disque. N'essayez pas, c'est interdit.

CARTOUCHETTE

Douze boîtes parmi les plus prestigieuses des télécommunications et de l'imagerie (Apple, Kodak, Motorola, Polaroïd, Seiko, Canon, Matsushita...) viennent de s'associer pour soutenir une nouvelle mémoire de masse développée par SanDisk, d'à peine trois centimètres de côté et contenant jusqu'à 15 Mo de données. But : en équiper les caméras et appareils photos numériques de demain. Les cartes RAM actuelles sont certes bien, mais qui dit plus petit dit moins cher et de consommation plus faible.

chiffre

Il y a 60.000 téléphones cellulaires volés aux États-Unis chaque mois. Les voleurs chopent les codes d'accès d'autres utilisateurs grâce à des scanners, reprogramment les téléphones et les revendent. Gare au Bi-bop.

JE TE TUE

WORMS

THE ROCKET

THIS WAY

HATE

















carte vidéo

Après avoir gagné plein de brouzoufs avec les jeux de cartes Nephilim et leur extension Kabal, l'éditeur Multisim s'apprête à lancer une version micro. C'est moins pratique pour les échanges à la récré, mais c'est rudement joooli.

chiffre

Microsoft va commencer, par l'intermédiaire d'un de ses revendeurs, à distribuer ses logiciels sur Internet. Procédure : vous indiquez votre numéro de carte bleue, et hop, vous pouvez télécharger Word, Excel ou Flight Sim. Pour Word 6, comptez – facilement – une dizaine d'heures de téléchargement, et encore, s'il n'y a pas trop d'erreurs.

étude

Yahoo, la base de données sur Internet sur Internet, non, je n'ai pas le cerveau qui coule, c'est bien une base dont les données sont les serveurs Internet et qui se trouve sur Internet, donc une base de données sur Internet sur Internet, comme une BdD sur la médecine sur Minitel. Yahoo, donc, vient de commissionner une étude d'où il ressort que 55 % des utilisateurs d'Internet s'y branchent de chez eux, et pas du boulot, et qu'ils sont majoritairement éduqués, puisque le niveau moyen est une licence en fac. Je suis désolé de faire baisser la moyenne, avec mon pauvre BEPC et mon Dauphin de bronze.

RÉACTION EN CHAINE

Retenez ce nom : Laurent Dominati. C'est le nom de ce député UDF de Paris qui a fait voter un amendement à l'Assemblée visant à réduire de 85 millions de francs la subvention accordée par l'Etat aux projets tournant autour des autoroutes de l'information. Si un jour la France est en retard («un jour», rires, rires), on saura à cause de qui que ça a été. Désolé d'écrire aussi mal, un député avait fait baisser le montant de la subvention accordée à l'alphabétisation.

prolongation

Le projet Biosphere 2, cette immense bulle de verre étanche construite par un milliardaire texan dans le désert à fin d'étudier les chaînes écologiques closes, et qui a inspiré Jurassic Park, vient d'être repris par l'université de Columbia. Alors que, si vous vous souvenez bien, le projet a été décrié par une majorité de scientifiques et de journalistes. Alors finalement, ça les intéresse, mmmhh ? C'était pas la jalousie, qui les faisait râler, avant ?

télex

Certains fournisseurs Internet français viennent de constituer l'AFPI (Association Française des Professionnels de l'Internet), pour créer «un code éthique des activités professionnelles» et pour prendre la casquette «d'interlocuteur représentatif». Des moralistes et des corporatistes, tout ce qu'on aime…

ami

Vous pouvez désormais joindre Helmut Kohl sur Internet, à : http ://www.cdu.de. Dites-lui bonjour de notre part, et rappelez-lui qu'il nous doit toujours une bouffe (à cause du pari) (il se rappellera, ne vous inquiétez pas).

bug

NTT, la compagnie japonaise des télécommunications, vient d'avouer que ses centraux téléphoniques à l'épreuve des tremblements de terre comportaient un petit bug : chaque ligne téléphonique rompue par un séisme est détectée par le central, qui prévient automatiquement un numéro d'urgence ; il y a deux ans, un gros tremblement de terre a provoqué l'appel de dizaines de milliers de lignes sur le même numéro, qui était bien un numéro d'urgence puisque c'était celui de l'aide aux victimes, qui n'ont de ce fait pas pu être aidées, le central étant bloqué pendant plusieurs heures.

télex

Aetna Life & Casualty vient de vendre 5294 actions qu'il détenait dans 3DO, même chose pour State Street Bank & Trust, qui en vend 3149. Est-ce le début de la fin ? Non. Il s'agit de petits actionnaires.

télex

En plus d'apporter son appui pour le lancement du BBS Joystick, Hachette Filippachi Grolier lance le BBS «Première en ligne», consacré au cinéma, et le site Web du magazine Elle.



je craque

Bon, ok, ils ont gagné. Ça fait des années que l'éditeur Humongous Entertainment nous submergent de communiqués de presse annonçant la sortie de nouveaux titres éducatifs. Vous savez, Putt-Putt à la montagne, Putt-Putt en promenade, Putt-Putt dans l'espace, Putt-Putt mue, Putt-Putt se rase pour la première fois, Putt-Putt va voir les filles, les impôts ruinent Putt-Putt, Putt-Putt veut qu'on l'appelle Paul-Loup Sulitzer, etc. Et donc, voilà, ce mois-ci, exceptionnellement, on parle d'Humongous, parce que c'est la trêve de Noël. Humongous commercialise un nouveau titre, «Let's Explore the Jungle» sur CD-Rom PC et Macintosh. Voilà. Tranquille pour un an.



copinage

Dark Horses France annonce la sortie du tome 2 de "Star Wars", "L'Empire des ténèbres", de Veitch et Kennedy. Quant à "James Bond 007" de Moench et "Gulacy et Grendel" de Wagner, McEown et Mireault/Delaney, ils en sont déjà au tome 3. Si vous aimez la nouvelle BD, vous devriez trouver votre bonheur dans tout ça. Seul regret, la couverture souple de "Star Wars" fait un peu cheap.

télex

Compuserve affirme compter près de 30000 abonnés français. Du coup, de plus en plus souvent, ça rame grave et il faut appeler à des heures pas possibles pour que ça ne sonne pas occupé (plus précisément, entre 4h10 et 4h17 du matin. C'est même pas la peine d'espérer avoir une ligne rapide le reste de la journée. Et en plus, ça plante TOUT LE TEMPS). Vivement les vraies autoroutes de l'information : pour le moment, on en est à peine aux voies gallo-romaines.

nomination

Henry Kaplan vient d'être nommé au poste de président de Philips Media Software, la filiale américaine de Philips. Kaplan a étudié au Collège Hunter puis à l'Université de Chicago, avant de travailler pour YSW (Yankelovich, Skelly & White), puis pour CBS pendant neuf ans, puis pour Hi Tech. Bravo et bonne chance.

mini disc

Il s'est vendu près d'un million de lecteurs Mini Disc depuis leur sortie. Sony crie cocorico (en fait, il crie iiik-iiik, parce que leur animal symbole c'est le singe et pas le coq, mais si j'avais dit de but en blanc "Sony crie iiik-iiik", vous n'auriez pas compris).

chiffre

Depuis deux mois, des lecteurs de CD-Roms octuple vitesse sont disponibles, soit un taux de transfert de 1,2 MO à la seconde. On attend les douzuple (dodécuple ?) vitesse d'ici un an et demi.

sega sur internet

Sega sortira l'an prochain un browser Internet (pour ceux qui en sont encore au vingtième siècle, précisons que c'est un logiciel permettant de consulter Internet avec des graphismes) tournant sur ses consoles.

DIAPOS

Dans les six prochains mois, Oracle va sortir un système Internet Vidéo, c'est-à-dire un petit boîtier (je ne sais pas pourquoi on dit toujours "un petit boîtier". "Tu vas voir, c'est juste un petit boîtier que tu branches sur ton micro...", "il suffit de brancher un petit boîtier à l'arrière du magnétoscope...". Si c'est de la taille d'un décodeur C +, ou d'un Visiopass, on n'est plus dans le domaine des "petits" boîtiers. Donc :) Oracle va sortir une grosse boîtasse encombrante et qu'on ne saura plus où mettre, puisque dans le meuble télé, y a déjà : 2 magnétoscopes, un Visiopass, un ampli THX, un répartiteur Péritel, trois rangées de cassettes, un modulateur Pal/Secam (vendu sous l'appellation "petit boîtier de démodulation"), une télé et le boîtier de commande du satellite, bon, je sens que vous êtes paumés, je reprends. Vous devriez ralentir sur le zapping, ça fait baisser le pouvoir de concentration.
Oracle va sortir un machin (gros) permettant de visionner des images vidéo qui transiteront par Internet. Voilà. Et ce que je voulais dire là-dessus, c'est que vu la vitesse d'Internet, vous aurez drôlement intérêt à ne regarder que des films de Charlot, le côté saccadé vous gênera moins ("-T'as scanné une photo de Charlot ? -Non, c'est un film, assieds-toi, la prochaine image arrivera dans moins de deux minutes").

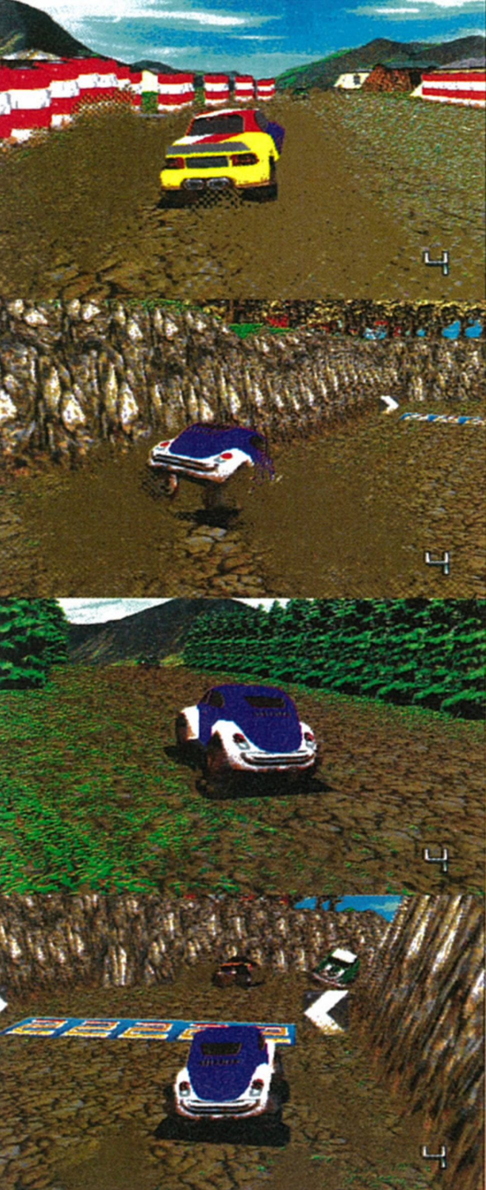
chiffre

480 000, c'est en Europe le nombre de téléviseurs 16/9ème, ceux à écran large.

télex

Des chercheurs ont réussi à faire pousser une graine de lotus vieille de 1200 ans. 1200 ans après, elle renaît. Magique.

CASSE



Ça vous dirait de piloter une Mini Cooper, une Coccinelle ou bien une Toyota Celica sur des circuits aussi défoncés que les sièges de la Chrysler rose au fond de la cour ? Alors Dirt Racer devrait vous transporter de joie car c'est justement ce que Elite propose dans ce jeu pour PC. Naturellement, il faudra attendre de voir tourner tout ça pour se faire une opinion ; mais pour le moment, il est apparu que l'affichage 3D est plutôt convaincant. Jamais entendu parler de la Chrysler Rose ? Laissez tomber, j'ai pas la place.

ONDES POSITIVES

Fretless, l'éditeur bien connu pour ses séquenceurs Midi, vient de sortir Virtual Waves, un produit miraculeux tournant sous Windows. Ici, pas de séquence, mais des échantillons de toutes formes et de tous styles. C'est le moins qu'on puisse dire puisque Virtual Waves est un éditeur de sons échantillonnés. Grâce à une fonction sample Dump, les échantillons peuvent être issus d'un sampler ; et mieux encore, ces derniers peuvent être envoyés vers le sampler de votre choix. Côté édition, c'est le paradis puisque le logiciel dispose de toutes les fonctions dont on peut rêver sur un produit de ce type : écho, réverbération, stretching, etc. Une analyse de type FFT (transformés de Fourrier) permet d'éditer le son en 3D. On pense immédiatement à Avalon ou aux produits de Digidesign qui tournaient jadis sur ST, et on a raison car ce logiciel reprend également le principe de la synthèse modulaire. Un écran permet de créer ses propres échantillons en ajoutant de petits modules : VCO, VCA, filtres, arpégiateurs, tout est prévu pour que vous puissiez créer des échantillons dignes d'un synthé analogique patchable. Enfin, un convertisseur qu'on pourrait qualifier d'universel tant les formats proposés sont nombreux, permet de sauvegarder ou dumper les samples vers de nombreuses machines ou logiciels, des plus courants aux plus exotiques. Seul défaut, on aurait apprécié un dump SCSI, le Midi n'étant pas particulièrement véloce. Et en prime, tout cela coûte moins de 1 000 francs. Si vous possédez un échantillonneur ou si vous adorez bidouiller vos fichiers WAV, voilà un produit indispensable.

télex

La société Secure Digital Communication vient de signer un accord de coopération avec Concurrent Computer, CompuAdd Corporation et Incite/Intecom, qui apportent à SDC ce dont elle avait besoin et réciproquement, à savoir des technologies, du savoir-faire, des moyens, un répertoire de clients ainsi que, pour fêter ça, une montre qui donne l'heure à New York, Los Angeles, Tokyo, Londres et Hong-Kong.

flop flop

Finalement, le réseau en ligne Europe Online ne sera lancé qu'à la mi-décembre, le temps de changer radicalement son interface. Prévu pour tourner sous interface Interchange développée par AT & T, Europe Online sera finalement consultable via Netscape, le soft de navigation bien connu des utilisateurs Internet.

SYMPA

Vu que touts les mois vous nous donnez un CD-ROM et un magazine pour 35 Fr, je vous offre ce CD-Audio.
Fredo
C'est pas Bilou qui le ferait !



Vive JOY !

Merci au lecteur m'ayant envoyé (Moulinex) un CD audio, comme ça, par gentillesse. Exceptionnellement, je te réponds ici : non, le CD-I n'est pas une machine assez rapide pour les jeux d'arcade (NDLR: tu sais comment ça s'appelle, accorder des faveurs particulières à un individu qui te fait des cadeaux quand tu es journaliste?).

dest.error

Le mois dernier, un des directeurs de la BBC, la chaîne télé anglaise, envoie un fax à un des ses collaborateurs séjournant dans un hôtel, fax dans lequel il s'inquiète des risques de grève si le projet de virer des employés est mené à terme. Malheureusement, dans le même hôtel se trouve un journaliste spécialisé dans la télé, qui prévient la réception qu'il attend un fax urgent. Le fax arrive - pas celui du journaliste, celui du directeur - et la réception de l'hôtel, voyant que ça parle de télé, l'envoie d'office au journaliste. Celui-ci s'est empressé de révéler le contenu du fax, au grand dam des dirigeants de la BBC. Même plus besoin d'être sur Internet pour être piraté, dis donc.

télex

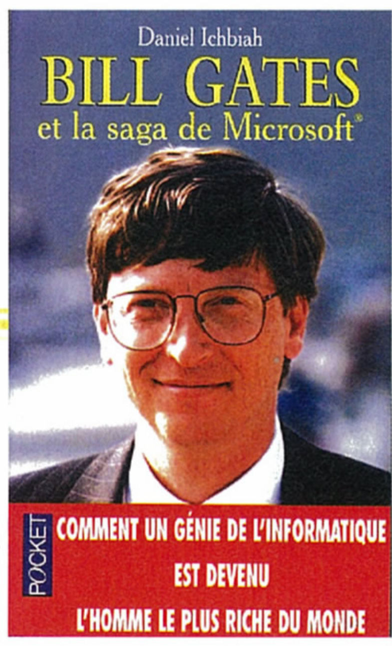
Sierra et Collier s'associent pour créer une société chargée de concevoir et de commercialiser des CD encyclopédiques. Collier Sierra LLC (c'est le nom de la joint-venture en question) devrait sortir son premier produit début 1997.



christmas coding

Mais où sont les neiges d'antan ? Quand j'étais petit, avant Noël, ma maman, eh ben une fois elle m'avait offert un calendrier en carton avec une petite porte pour chaque jour et pis même que dedans il y avait un chocolat, ouais c'est vrai et ça c'est super. Maman elle avait dit : "Faut pas tout manger d'un coup, sinon tu vas être malade !", et mon père il avait dit : "Et pis alors, on te le confisquera". Moi j'avais pensé que c'était un peu crétin qu'on me le confisque, vu que de toute façon j'aurais déjà mangé tout le chocolat, alors je m'en fiche pas mal qu'on me laisse le calendrier en carton avec toute les petites portes défoncées alors. Mais cette année, c'est pas vraiment pareil. Cette année, c'est Sybex qui propose un CD-ROM du Père Noël. Le truc permet de dialoguer avec le Père Noël. C'est une sorte de Père Noël interactif, quoi. Entre le 20 et le 25 décembre, ce CD permet de visiter la fabrique de jouets du Père Noël et le 24 à minuit (le 25, donc), une animation montrera le Père Noël en train de distribuer ses cadeaux. Voilà, j'aimerais bien vous en dire plus, mais comme la chose est réservée aux 5/12 ans, on ne nous a pas envoyé le produit mais un simple descriptif.

SILICON OPERA



Mais qui est-ce ? Allez, un petit effort... Eh oui, c'est notre Billou, de retour avec l'édition poche de "Bill Gates et la saga de Microsoft". Ce bouquin écrit par Daniel Ichbiah retrace la saga de, euh, bon ben vous avez compris, c'est le titre quoi. Pour tout connaître de la vie de ce génie des affaires qui a eu l'idée de brider le DOS à 640 Ko, afin de pouvoir vendre des années plus tard un système d'exploitation en s'exclamant : "DOS is dead". Coooool, non ?

top crédibilité

L'imprimante la plus chicos du monde ? La Konica 7050 qui vient de sortir : 50 pages par minute en A3 à 600 DPI, avec un plateau de 3500 pages, et ça fonctionne aussi comme photocopieur, en réseau et tout le bataclan. Le prix ? Non, inutile de vous faire du mal. Vous ne l'aurez jamais.

tabernacle

Le service culturel de l'Ambassade de France d'Ottawa vient de lancer Eiffel, un serveur Web permettant de découvrir la culture française (http ://ottawa.ambafrance.org/). Si la nostalgie vous prend de lire un peu de textes en français sur le Net, c'est l'idéal.

SÉRIEUSEMENT

Vous allez croire à un gag, mais c'est authentique : Bill Gates a remporté ce mois-ci le titre d'homme aux «plus belles lèvres du monde». Depuis 1979, le fabricant de produits cosmétiques Blitex décerne ce prix chaque année. Un comédien a par ailleurs été consacré «lèvres les plus freudiennes» tandis que le porte-parole de la Maison-Blanche empochait la récompense des «lèvres les plus mordues».

MÉSALLIANCE

La guerre entre Packard Bell et Compaq fait rage. Au début, ils ne s'aimaient pas mais se toléraient, jusqu'à ce que quelques "incidents frontaliers" mettent le feu aux poudres, notamment la publicité comparative faite par Compaq dans laquelle il était dit que Packard utilisait des composants d'occasion dans ses ordinateurs. Aujourd'hui, Packard accuse Compaq d'inscrire à tort sur ses emballages que ses ordinateurs sont "fabriqués aux USA", en se basant sur le témoignage d'un ex-employé de Compaq qui prétend qu'il était chargé de poser lui-même ces autocollants sur les machines qui venaient de Singapour. Ne ratez pas les prochains épisodes, dans lesquels les deux protagonistes vont continuer à s'accuser pendant un an, un an et demi, jusqu'à ce que les dépenses d'avocats deviennent si élevées qu'ils soient obligés d'obtenir un accord à l'amiable.

télex

Frédéric Filloux s'occupait du cahier Multimédia dans Libération, le vendredi. Il vient de quitter le canard, et, du coup, on a droit à David Dufresnes, grand amateur de cake aux bananes. Oui, c'est un private joke, et alors, ça vous dérange maintenant, c'est nouveau ?

relais h

Votre "dealer" est parti en vacances ? Vous êtes vous-même dans une région inconnue et n'avez aucun contact ? Pas de panique, les Relais H pourront vous fournir en quantité suffisante, puisque dorénavant, on trouvera dans certain d'entre eux des présentoires regorgeant de logiciels. Après la presse, les Relais Hachette s'attaquent désormais au monde de l'édition micro avec 15 points multimédia répartis dans les gares et aérogares de différentes villes.

Selon une étude japonaise, la nouvelle mode au pays du soleil levant consiste à jouer entre humains à des jeux de plateau classiques. Histoire de retrouver cette bonne vieille convivialité...

télex
Le constructeur Siemens Nixdorf vient de nommer Gaylord Milbrandt au poste de vice-président de la cellule «Transportation line of business». Milbrandt a quand même quelque chose comme 20 ans d'expérience dans ce même secteur, puisqu'il avait occupé un poste équivalent chez le concurrent Unisys.

what goes down...
Signe de reprise, beaucoup de compagnies ont fait mieux au troisième trimestre 95 qu'au troisième trimestre 94. Même Atari, qui a perdu plus de 60 millions de francs, contre seulement 20 l'an dernier.

Le visage de Chirac qui figurait sur la pub anglaise de Command & Conquer a été effacé. Virgin a déclaré: «pourtant, il correspondait bien, il est mégalo: il se fout le monde entier à dos pour faire sauter ses bombes!».

alliance
Advanced Micro Devices, alias AMD, principal concurrent d'Intel, et NexGen viennent de fusionner pour essayer de contrer le géant du microprocesseur. AMD espère pouvoir enfin mettre au point son compatible Pentium grâce au talent de NexGen, qui de son côté va pouvoir profiter des capacités de fabrication d'AMD pour vendre ses processeurs confidentiels.

méga
Les jeux vidéo, c'est sympa, mais il ne faut pas que ça tourne à l'obsession. Il existe plein d'autres façons de se détendre, comme par exemple d'écouter de la musique. Vil Coyote, un nouveau label de musique de Atrium Production, va vous permettre de vous rincer les oreilles avec le Mega Best of Video Game Music. Le Mega Best of Video Game Music, outre son nom sidérant, a l'immense avantage de permettre au mélomane vidéomaniaque de retrouver ses morceaux préférés avec des BO de jeux de Flash Back, Lost Eden et LBA, pour ne citer que celles que j'ai envie de citer. À quand la vidéo des intros de jeu, histoire qu'on pète les plombs une bonne fois pour toute ?.

chiffre
Le chiffre d'affaires d'Apple est en baisse au troisième trimestre 95 par rapport à l'an dernier, de moitié exactement. Raison principale : l'impossibilité de livrer les machines par manque de composants.

télex
Symantec va adapter son soft ACT ! sur l'organiseur Psion. C'est une sorte d'agenda évolué. Ça marche très bien, Symantec en est très content, Psion aussi : du coup, ils nous le signalent par un communiqué de presse.

INTERNET PAS CHER

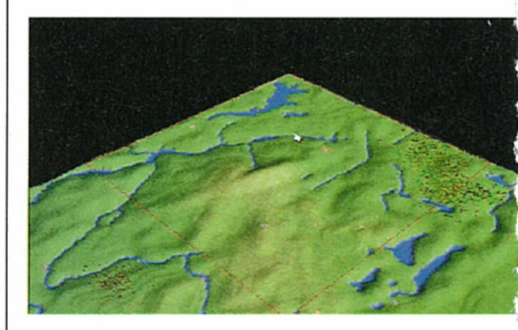
Le Club Internet sera présent au "Supergames Show". Sur ce stand, vous pourrez participer à une immense chasse au trésor. Bientôt, cette chasse au trésor pourra également se dérouler sur Internet (http ://www.club-internet.fr). Bref, que tout ça ne m'empêche pas de vous dire que le Club Internet propose un accès vraiment pas cher : 77 francs par mois, connection illimitée en 28 800 bds. Créé par Grolier Interactive, filiale de Lagardère Groupe en collaboration avec Matra Hachette, le Club Internet proposera très prochainement une base de données décrivant en français plus de 10.000 sites. De plus, le Club Internet créera de nombreux événements sur le Net en collaboration avec les magazines du groupe. C'est notamment le cas du magazine "Photo", à l'initiative d'un site consacré au photographe Robert Doisneau (http ://www.photo.fr/doisneau).

chiffre
IBM va licencier 400 personnes.
IBM s'apprête à licencier 800 personnes.
On dit qu'IBM serait sur le point de licencier 500 personnes.
Il est question de 600 licenciements prochainement chez IBM.
250 personnes seront bientôt licenciées d'IBM.
Plus de mille personnes vont être licenciées par IBM.
Bon, on résume ? Ce mois-ci, 1200. Ces trois dernières années : 80.000, soit 73 lettres de licenciement à envoyer tous les jours. Soit beaucoup de frais au niveau postal. On comprend qu'ils doivent licencier pour compenser ça.

POTACHE



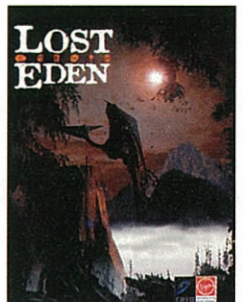
War College est la suite du Universal Military Simulator édité par Gametek. Ce wargame pour PC, très complet grâce à la présence de disquettes de scénario, permet de rejouer de grandes batailles, de la Grèce Antique à nos jours en passant par le Moyen Age. Si ça vous tente de refaire Hasting, peut-être aurez-vous plus de chance dans vos recherches du corps d'Harold ?



chiffre
Durant le troisième trimestre, Activision a atteint un chiffre d'affaires de plus de 90 millions de francs, quatre fois le chiffre de l'année dernière.

télex
Souhaitons la bienvenue à Arthur, le petit dernier du directeur général de Nokia Télécommunications France. Vous savez, la boîte qui sponsorise Télés-Dimanche.

examen
Maxis est actuellement en examen pour concurrence déloyale, car il a refusé de vendre ses produits à Electronic Arts, qui est à la fois éditeur concurrent et distributeur.



CE PERSONNAGE DE LOST EDEN A TRÈS ENVIE DE JOUER AVEC VOUS SUR MACINTOSH. IL ADORE JOUER AVEC LA NOURRITURE.

Virgin
INTERACTIVE
entertainment

Virgin Interactive et Apple présentent une gamme complète de jeux exceptionnels sur Macintosh.

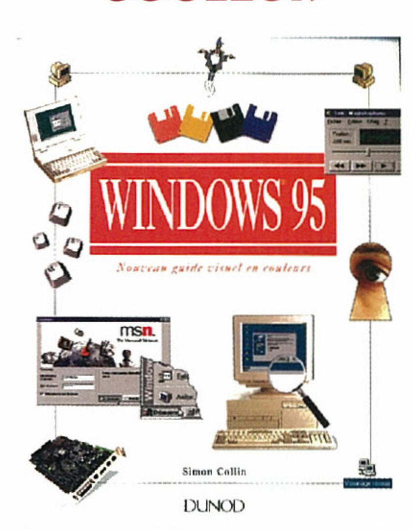
Sur Macintosh, grâce à la technologie Risc PowerPC, les jeux sont plus vivants, plus rapides, plus fluides, donc encore plus excitants. C'est pourquoi Virgin Interactive a développé pour Macintosh une gamme complète de jeux étonnants: 7th Guest, Deadalus Encounter, Doom II, Sim Tower, Sim Town, Eurêka. Autant d'aventures palpitantes à vivre à toute allure sur Macintosh. Lost Eden: Un jeu Virgin Interactive sur CD ROM pour empêcher Moorkus Rex et les tyrannosaures de régner sur l'Eden.



Apple

Apple tombe de Charybde en Scylla. Copland, le système d'exploitation qui doit remplacer l'actuel Système 7 et qui devrait envoyer Marin Marais 95 aux oubliettes, est de plus en plus en retard. Pippin, le projet de console développé avec Bandai, est de plus en plus en retard (l'équipe qui bossait dessus est partie). Les machines prennent feu. La cote en bourse baisse depuis qu'ils ont annoncé que le dernier trimestre ne serait probablement pas très brillant. Le directeur financier, après une algarade avec Spindler, le big boss, a claqué la porte. On a même dit qu'une entrevue secrète avait eu lieu récemment avec Steve Jobs, le fondateur d'Apple, viré il y a quelques années pour mésentente avec les actionnaires; il manque à la Pomme un visionnaire, et surtout un type avec des couilles grosses comme un PowerMac. Mais c'est le sort des boîtes gérées par un conseil d'administration: ils virent les têtes qui dépassent par peur de l'erreur, et ils se retrouvent sans créateurs, sans pionniers et sans patron. C'est étonnant, on retrouve précisément les lois qui gouvernent l'évolution des espèces: ce qui permet à une espèce de prospérer au début cause sa perte peu après. "Ouah non, eh, pas nous, on est intelligents, on réfléchit à long terme". Ah ouais?

COULEUR



"Windows 95" est un bouquin de Dunod bénéficiant d'une présentation claire et agréable, car en couleur. Remarquez, je connais certains systèmes d'exploitation en couleur qui ne sont pas forcément clairs, mais qu'importe. Bref, voilà un bouquin de près de 150 pages tout à fait intéressant.

Environ deux Français sur cinq ne savent pas ce que c'est que le multimédia. Environ deux Français sur cinq ne connaissent pas leur bonheur.

Microsoft Press annonce la sortie de "Kit de Ressources Techniques Windows 95", destiné aux administrateurs et ingénieurs supports.

INTERNET DE PLUS EN PLUS LENT



toulouse

Pixisoft ouvre un nouveau magasin à Toulouse, 1, rue de Metz. Ce magasin dédié aux jeux vidéo sur PC, Mac ainsi que sur les consoles 16 et 32 bits dispose de huit machines permettant d'essayer les produits avant de les acheter. Très dynamique, ce magasin offre également un espace aux amateurs de jeux de rôles sur table et annonce le lancement prochain de concours sur écran géant.

étude

25 % des Français pensent que l'équipement le plus adapté au multimédia est la télévision. Les constructeurs de téléviseurs envisagent de porter plainte pour insultes contre 25 % des Français.

chiffre

Ouf ! Sony sort du rouge, avec plus de 2 milliards et demi de francs de bénéfices sur les six premiers mois de l'année. L'an dernier à la même période, ils avaient perdu 13 milliards. Allez, plus que 10 milliards et demi, et on vous rend votre chéquier et votre carte bleue, msieur Sony.

provoc

Levis - le fabricant de jeans - avait fait une pub à New-York sur les autobus: une vraie paire de pantalons accrochée à une affiche. Le but était que les pantalons soient volés, ce qui révélait une phrase du genre "ils sont tellement bien qu'on les vole". Ça n'a pas plu au maire qui a trouvé que c'était de l'incitation, et qui a interdit de poursuivre la campagne.

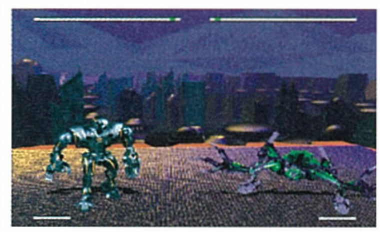
étude

Les gamins qui ont des ordinateurs regardent la télé une heure de moins par semaine que ceux qui n'en ont pas. Faut-il en déduire qu'ils passent une seule heure par semaine sur leur micro ? Non, mais qu'ils préfèrent échanger une heure de télé contre une d'informatique.

i eu eu eu

IEEE est un Institut technique américain chargé de veiller sur plein de trucs, pour simplifier, disons que c'est comme la norme NF, mais qui aurait bu trop de coca. Tiens, par exemple, le codage des nombres à virgule, dans votre ordinateur personnel à vous, se fait selon les normes IEEE. Bref. Retenez IEEE, on va y revenir.
Le gouvernement américain doit réformer prochainement la loi sur les télécommunications, afin de refléter les modifications profondes que les nouvelles technologies ont imprimé à notre société blah blah. Seulement, pour ça, il faut d'abord que le Sénat et la Maison Blanche se mettent d'accord sur un point : la pornographie sur Internet. Les premiers veulent l'interdire purement et simplement, alors que la seconde s'y oppose, en vertu de la constitution qui garantit la liberté de parole. Eh bien, IEEE – nous y voilà – vient de faire savoir que personnellement, il préférait la solution qui consiste à mettre en place des filtres logiciels empêchant un utilisateur non averti de tomber fortuitement sur une foufe ou une kike, car ces filtres sont de plus en plus efficaces et ne brideraient pas l'expansion d'Internet.





RISE AGAIN

Mirage annonce la sortie pour le début de l'année de Rise of the Robot 2 sur PC (et PlayStation, mais qu'importe !). Rise 1 avait été développé avec six personnes, ce n'est avec pas moins d'une trentaine que le numéro 2 aura été créé. Soit les types bossent cinq fois plus lentement qu'avant, soit voilà le signe que le jeu sera plus important, plus beau, plus intéressant, "plus mieux". De nombreux mouvements ont été ajoutés, et dorénavant, ce sera 28 robots qu'il sera possible de diriger, et non 7 comme dans le premier (vingt-huit, ça fait quatre fois plus, y en a des qui glandent, là). Remarquez, ils se sont peut-être occupés des mouvements spéciaux (quatre par robot) ou du design des six types de projectiles.

carambar

Compaq vient de racheter NetWorth, un fabricant de petits composants, pour près de deux milliards de francs.

yeeeeeeeeeeeeeeeeeeeep !

Activision s'apprête à sortir une compil de ses plus grands hits Commodore 64 retranscrits pour fonctionner sur un PC. Et vous savez quoi ? Il y aura Little Computer People. Vous vous rendez compte, le logiciel le plus génial, le plus novateur du monde (de l'époque tout de même, restons objectif !). Bon, je fais une petite croix dans mon carnet : LCP, O.K., c'est fait. Maintenant passons à la suite : je voudrais rejouer à The Hobbit sur PC. C'est un appel d'offres, qui est intéressé ? Je promets une preview de deux pages et un test de quatre pages au moins à qui me programmera The Hobbit sur PC avec de belles images. J'attends. Ne traînez pas trop, parce que ma liste est assez longue. Au fait, ça avance Sundog II ?

rachat

On se demandait tous ce qu'elle devenait ; la compagnie VeriFone vient de racheter Enterprise Integration Technologies, un autre grand fournisseur Internet aux USA. Rappelons que VeriFone avait signé un important accord en mai dernier avec BroadVision.

jouez avec les mots

L'ex-PDG de Commodore France, Franck Lanne, avait été nommé à la tête d'Apple France il y a moins de six mois. Il vient d'être bombardé Senior Director de la division européenne des ventes d'imprimantes. C'est ce qui s'appelle une mise au placard ou je ne m'y connais pas. Et en un temps record avec ça.

COMMAND & CONQUER

Command & Conquer vous a plu ? (Tiens, voilà un pléonasme ! Moulinex va m'engueuler). Mais l'avez-vous essayé dans sa version réseau ? Sinon, n'hésitez pas, achetez-vous un modem ou un deuxième ordi. Oui, ça fait cher le jeu, mais à Joy, en ce moment souffle un vent de folie sur tout ce qui concerne les jeux en réseau. Dans C & C, on remarquera que l'I.A. de l'ennemi est assez similaire à celle de Dune 2, malheureusement. Imaginez-vous en train de jouer contre quelqu'un qui emploie véritablement une stratégie ! En ce moment, je demande à tous les glandus qui passent de se faire une petite partie avec moi, des amateurs de préférence que j'écrase avec une grande facilité. C'est donc tout naturellement que j'ai demandé à Cooli de participer à l'aventure. Quand on commence une partie, on construit sa base chacun de son côté mais on peut accroître la complexité de la chose en ajoutant deux ordis sur la carte. Et à ce moment-là, on voit que le jeu a été fignolé dans ses moindres détails. Même si peu de personnes bénéficieront du jeu en réseau, ils découvriront avec plaisir que l'ordi leur envoie des messages. Envoyer des messages est un truc très courant dans les jeux en réseau : on provoque l'adversaire, on se moque de lui, etc. Le fait que l'ordi envoie des messages de provocation est tout bonnement déconcertant. Les messages sont très marrants : mon I.A. est plus forte que la tienne, je te vois, tu vas mourir, si tu me bats je me reboote, etc. Dans ma partie avec Cooli, j'ai failli m'énerver ; je lui ai foutu sa raclée à coups de bombes atomiques dans la gueule lors de la première partie, mais pour la revanche, il m'a agacé. J'avais conçu mon véhicule de construction de base pour 5 000 unités de Tibérium, et ce con, qu'est-ce qu'il fait ? Il me le détruit, tout bonnement. Je te jure que si tu me refais ce coup-là, tu te prends ma chaise sur le coin de la gueule, foiré va ! Oui, les jeux en réseau, c'est génial mais on a tendance à s'emporter quelque peu.

GAULÉ

Un gardien du Yankee Stadium dans les années 70 avait fauché le buste commémoratif d'un célèbre joueur de base ball ; son vol était resté impuni jusqu'au mois dernier, où, comme le joueur en question venait de mourir, le gardien s'est dit que c'était peut-être le moment de tirer profit de son larcin. Il a passé des petites annonces sur Internet pour le vendre, et s'est fait choper aussitôt par le FBI.

araignée

Goldstar, ce bon vieux Goldstar qui déjà à l'époque nous maintenait l'arrière du ZX-81 avec la paume pour pas qu'il se débranche pendant qu'on tapait, Goldstar vient de changer de nom et s'appelle désormais LG Semicon. On a échappé à BB Presquobtus, LN Moitiébête, KC Compranpabien et JJ Nakunneuil.

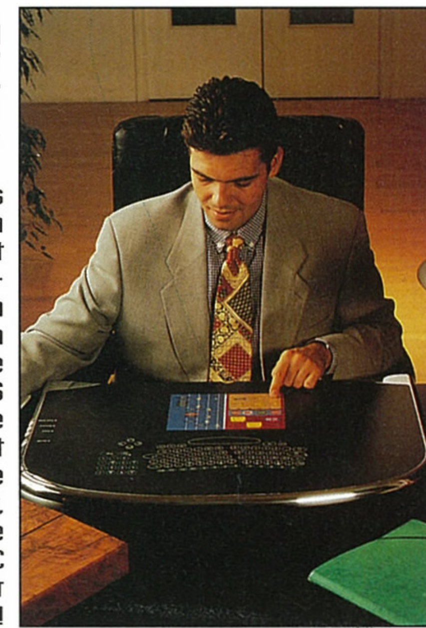
chine

La Chine va mettre en place dans les six mois qui viennent un réseau nommé Chinanet, à la fois réseau national interne et passerelle vers Internet.



Incroyable

Fabricant : Source Développement
Téléphone : (1) 64 11 41 01
Prix TTC : 18 800 F



En temps normal, on ne vous présente que des produits accessibles en terme d'argent. Le Modula Executive est hors de prix, certes, mais comment ne pas vous en parler ? Figurez-vous que ce sous-main futuriste inclut sur 1,5 cm d'épaisseur : un clavier mécanique, un écran tactile, une souris, un micro et deux hauts-parleurs. L'écran à matrice active offre une résolution de 640 x 480 en 4 096 couleurs, la souris est en fait un "trackpad" d'une résolution de 1 024 x 1 024 et le clavier est réellement mécanique. Le Modula permet donc de travailler de la manière la plus naturelle qui soit, tout en servant de sous-main lorsqu'on le désactive. Sa connection à un Macintosh ou à un PC se fait par le biais d'un seul câble. Même dans Star Trek Next Generation, ils n'ont pas ça !

Grave, le son 3D

Fabricant : Labtec
Distributeur : Ubi soft
Téléphone : (1) 48 18 50 00
Prix TTC : Non communiqué

Spécialement étudié pour les joueurs invétérés que vous êtes, l'ensemble Labtec LCS-2612 comporte deux enceintes à placer de chaque côté de votre moniteur et un caisson de grave servant aussi d'amplificateur 3D. Sa puissance est de 12 watts RMS, et les hauts-parleurs sont bien entendu protégés des champs magnétiques. Le prix de cet ensemble ne nous a pas été communiqué, mais sa disponibilité est imminente.





Mon Venus

Fabricant : Primax
Téléphone : (16) 99 56 67 97 • Prix TTC : 199 F

La dernière souris Primax emprunte une forme très agréable pour mieux tenir dans la main. Ses trois boutons sont programmables grâce au logiciel "Mouse Sweet", et sa résolution est de 400 Dpi. Disponible en cinq coloris, la souris Venus est tout à fait au poil...

My CD-ROM à moi

Fabricant : DDF Pertec • Téléphone : (1) 46 86 26 29
Prix TTC : de 1 330 F à 4 795 F

My CD-Rom se décline en quatre versions, interne ou externe et IDE ou SCSI. Selon vos besoins, ce lecteur quadruple vitesse pourra se connecter le plus simplement du monde à tout ordinateur compatible Windows 95. Le prix est hélas assez élevé : de 1 330 francs pour la version interne IDE, jusqu'à 4 795 francs pour la version externe SCSI, soit le prix de sextuple, voire octuple vitesse interne.



FOOTBALL Ltd

Première simulation économique de foot sur PC CD ROM.

UN SEUL BUT : JONGLER AVEC LES MILLIONS.





Avec Football Ltd, deviens président du club de ton choix. Manage ton équipe, achète de nouveaux joueurs, négocie avec les sponsors, gère tes recettes... Et tâche d'être suffisamment malin pour ne pas te retrouver au tapis.

Ce jeu contient toutes les équipes du championnat de France.

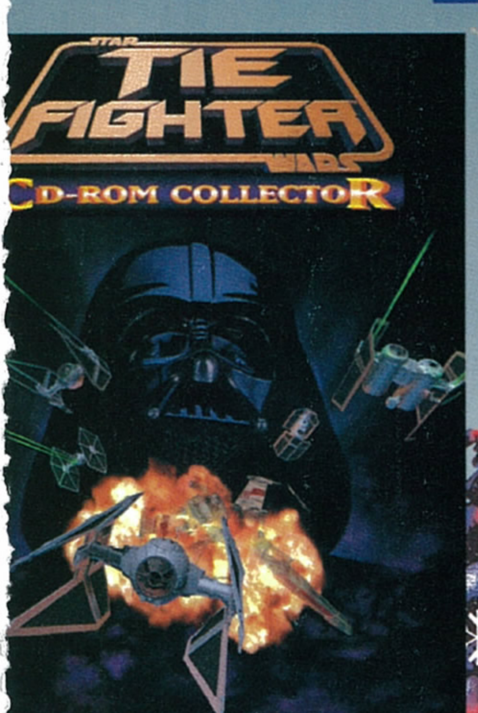



STAR WARS
REBEL ASSAULT II
THE HIDDEN EMPIRE
Deux jeux ac
à la Fnac
REBEL ASSAULT II ™: THE HIDDEN EMPIRE ™ - THE DIG ™ - TIE FIGHTER ™ CD-ROM COLLECTOR
*
Rebel Assault II: The Hidden Empire game © 1995 Lucasfilm Ltd. All Rights Reserved. Used Under Authorization. Star Wars is a registered trademark, and Rebel Assault and The Hidden Empire are trademarks of Lucasfilm Ltd. / The Dig and © 1995 LucasArts Entertainment Company. All Rights Reserved. Used Under Authorization. The Dig and iMUSE are trademarks of LucasArts Entertainment Company. / TIE Fighter and Defender of the Empire games © 1994, 1995 Lucasfilm Ltd. Enemies of the Empire games © 1995 Lucasfilm Ltd. All Rights Reserved. Used Under Authorization. X-Wing game © 1992 Lucasfilm Ltd. Star Wars and X-Wing are registered trademarks, and TIE Fighter, Defender of the Empire and Enemies of the Empire are trademarks of Lucasfilm Ltd. The LucasArts logo is a registered trademark and iMUSE is a trademark of LucasArts Entertainment Company. iMUSE U.S. Patent No. 5,315,057.
Rebel Assault game © 1993 Lucasfilm Ltd. and LucasArts Entertainment Company. Sam & Max Hit the Road game © 1993 LucasArts Entertainment Company. Day of The Tentacle game © 1993 LucasArts Entertainment Company. Indiana Jones and the Fate of Atlantis game © 1992 Lucasfilm Ltd.and LucasArts Entertainment Company. Monkey Island 2 : Le Chuck's Revenge and Secret Weapons of the Luftwaffe games ©1991 LucasArts Entertainment Company.The Secret of Monkey Island game © 1990 LucasArts Entertainment Company. Loom game © 1990 Lucasfilm Ltd. Their Finest Hour : The Battle of Britain game © 1989 Lucasfilm Ltd. All Rights Reserved. Used Under Authorization. Sam & Max Hit the Road , Monkey Island 2 : Le Chuck's Revenge, Secret Weapons of the Luftwaffe, The Secret of Monkey Island, Indiana Jones and the Fate of Atlantis, Loom, Their Finest Hour : The Battle of Britain are registered trademarks of LucasArts Entertainment Company. Rebel Assault, Day of The Tentacle, LucasArts and iMUSE are trademarks of LucasArts Entertainment Company. Star Wras, Indiana Jones and Maniac Mansion are registered trademarks of Lucasfilm Ltd. Sam and Max is a trademark of Steve Purcell. iMUSE U.S. Patent No 5,315,057.



hetés*





LUCASArts™ Collection



dans la LucasArts™ Collection

** LOOM® • THE SECRET OF MONKEY ISLAND® • MONKEY ISLAND 2 LeCHUCK'S REVENGE® • INDIANA JONES® AND THE FATE OF ATLANTIS ™• THEIR FINEST HOUR : THE BATTLE OF BRITAIN® • SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE® • DAY OF THE TENTACLE™ • REBEL ASSAULT™• SAM & MAX HIT THE ROAD™



POUR BÉNÉFICIER DE CETTE OFFRE EXCEPTIONNELLE VOUS NOUS ADRESSEREZ SUR PAPIER LIBRE :
- VOS COORDONNÉES
- LE TICKET DE CAISSE FAISANT PREUVE DE VOTRE ACHAT À LA FNAC
- LE NOM DE VOTRE CADEAU CHOISI PARMI LA LISTE DES 9 TITRES DE LA GAMME LUCASARTS COLLECTION À :
UBI SOFT, 28 RUE ARMAND CARREL - 93108 MONTREUIL OFFRE VALABLE DU 1ER DÉCEMBRE 95 AU 31 JANVIER 96.

INTERNET : HTTP://WWW.LUCASARTS.COM

28, RUE ARMAND CARREL 93108 MONTREUIL CEDEX
INTERNET : HTTP://WWW.UBISOFT.COM

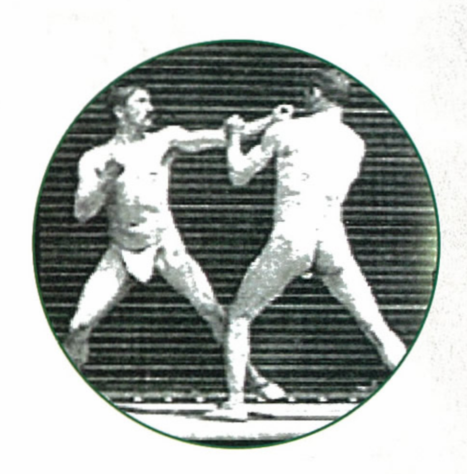
3615 UBISOFT*
(1,29F/MN)* 7/7 JOURS - 24/24H





CYRILLE BARON

LE CINEMA DES LUMIERES

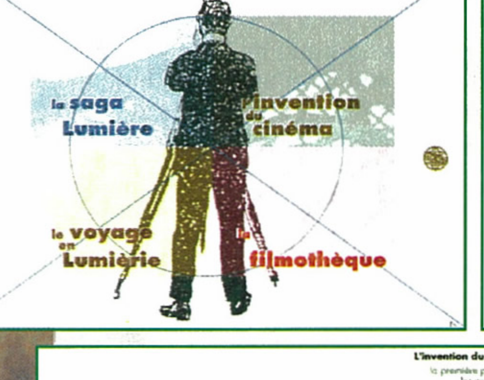


À l'approche de Noël, les éditeurs redoublent d'inventivité et nous proposent des produits multimédia intéressants et parfois même très originaux.

PC CD-ROM WINDOWS

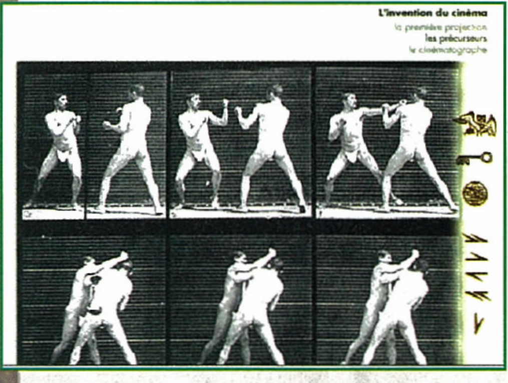
Le beau produit que voilà ! Cent ans après sa naissance, le cinéma est dignement fêté par le multimédia. Quel support fêtera le multimédia dans un siècle ? Qu'importe ! Axé sur les débuts du "cinématographe", ce CD-ROM permet de découvrir une kyrielle d'inventions. Articulé autour de quatre chapitre principaux, il nous invite à découvrir le matériel utilisé à l'époque. Dans le chapitre "L'invention du cinéma", des animations 3D d'excellente qualité, mises en valeur il faut le souligner par



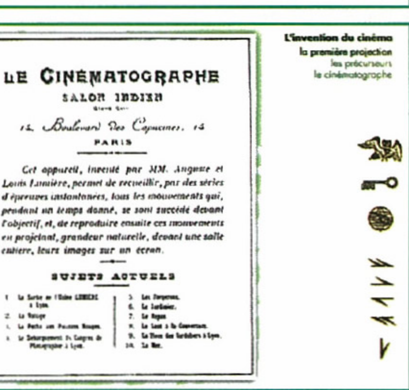




APPAREIL NOUVEAU
BREVETÉ S.G.D.G. en France et à l'Étranger
THÉÂTRE OPTIQUE
Produisant des scènes animées
Pantomimes, etc.
Pour les Renseignements s'adresser
chez l'Inventeur-Fabricant
E. REYNAUD
58, RUE RODIER, 58
PARIS
MÉD. DE BRONZE EXPON UNIVLLE 1889





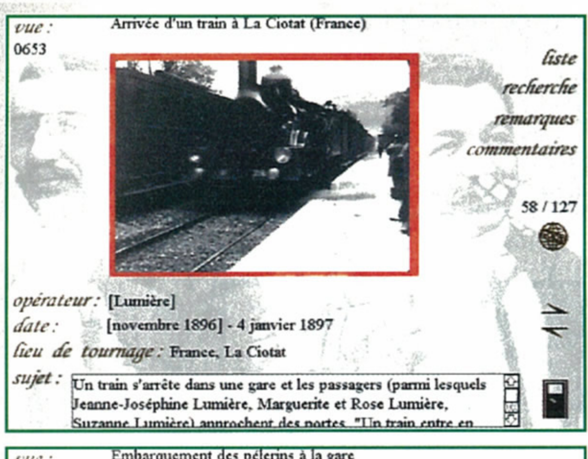


LE CINÉMATOGRAPHE
SALON INDIEN
14, Boulevard des Capucines, 14
PARIS

Cet appareil, inventé par MM. Auguste et Louis Lumière, permet de recueillir, par des séries d'épreuves instantanées, tous les mouvements qui, pendant un temps donné, se sont succédé devant l'objectif, et, de reproduire ensuite ces mouvements en projetant, grandeur naturelle, devant une salle entière, leurs images sur un écran.

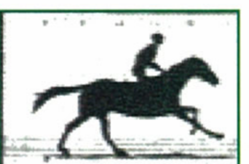
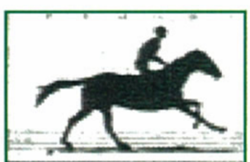
SUJETS ACTUELS

1. La Sortie de l'Usine LUMIÈRE à Lyon.
2. La Voltige.
3. La Pêche aux Poissons Rouges.
4. Le Débarquement du Congrès de Photographie à Lyon.
5. Les Forgerons.
6. Le Jardinier.
7. Le Repas.
8. Le Saut à la Couverture.
9. La Place des Cordeliers à Lyon.
10. La Mer.

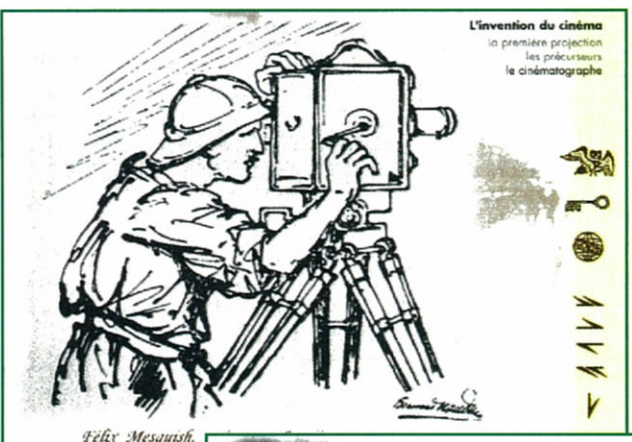






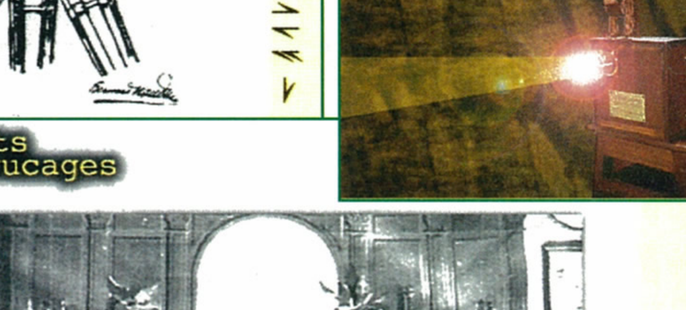






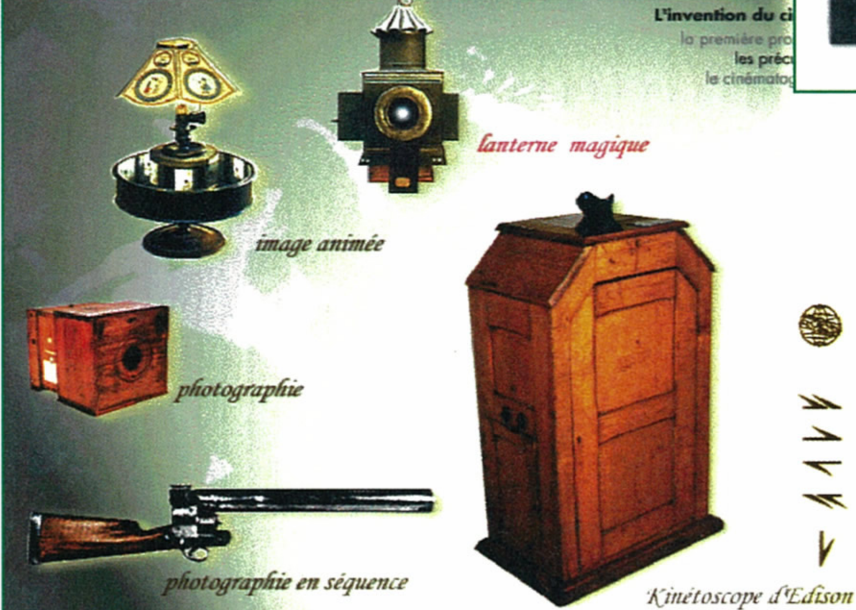
Félix Mesguish,





une présentation sobre et efficace, permettent de comprendre le fonctionnement du matériel de l'époque, Praxinoscopes et autres Lanternes magiques et de suivre l'évolution de cet art, avec une incursion du côté de la photographie des mouvements décomposés d'où découle le cinéma. "La saga Lumière" permet, elle, d'en apprendre plus sur ces frères, précurseurs de "l'industrie du cinéma". Très présents dans ce CD-ROM, ce qui est tout à fait normal, les Lumières sont également à l'honneur dans une filmothèque interactive où il est possible de visionner 1 425 de leurs films, dûment répertoriés et documentés. Enfin, le chapitre "Voyage en lumière" offre l'opportunité de découvrir les premiers trucages, les premiers effets de style, bref, d'assister à la naissance du langage cinématographique. Acompagné de musiques de bonne qualité, ce CD permet de retrouver la voix ô combien évocatrice de Pierre Tchernia, véritable signature sonore permettant de profiter encore plus intensément du spectacle.



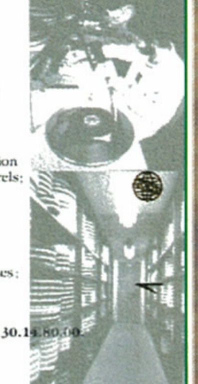


Centre National de la Cinématographie
les Archives du Film

Les Archives du Film du CNC ont été créées en 1969.
Ses principales missions sont :

la collecte et la conservation des collections ;
131000 titres de films, français pour la plupart, y sont rassemblés, ainsi que des scénarios (60000), des affiches (15000), des photos (120000), des ouvrages et des périodiques (7000);
l'inventaire et le catalogage ;
la programmation des sauvegardes et des restaurations ;
les listes de titres sont établies dans un ordre de priorité en fonction de leur rareté, de leur dégradation chimique et des besoins culturels;
la sauvegarde et la restauration ;
environ 1000 oeuvres sont restaurées chaque année;
la formation et la recherche ;
elle se concrétise par l'acceuil de stagiaires des principales écoles françaises de cinéma, ainsi que par la mise à disposition des chercheurs des collections, pour des consultations scientifiques;
la mise en valeur du patrimoine.

7 bis, rue Alexandre Turpault 78390 Bois d'Arcy tél : (1) 30.14.80.00.
Ouvert tous les jours, sauf le samedi et le dimanche
8 H 30-12H 30 13 h 30-17 h 30

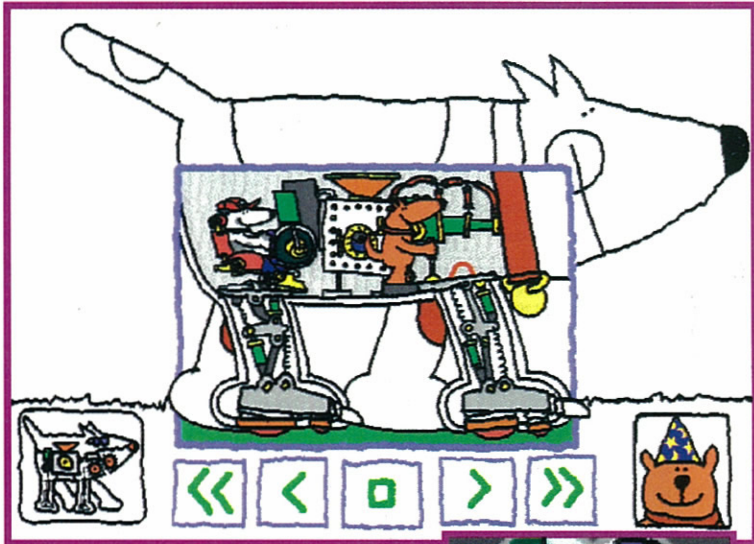


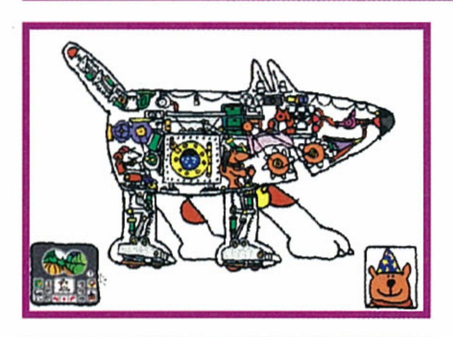
Editeur : Capa Production • Distribué par : Microfolies
[1] 40 45 48 23 • Prix: 349 F

Paws

PC CD-ROM WINDOWS ET MACINTOSH

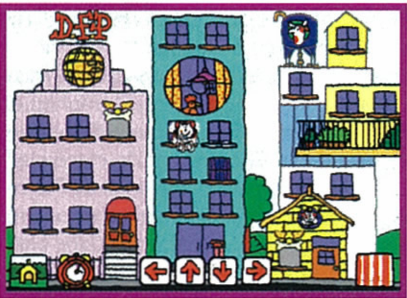
On reproche parfois aux logiciels multimédia de tourner en rond, de rester dans le monde parfois poussiéreux de l'art officiel et des images de stock. Ici, rien de tel puisque les créateurs de ce produit sont complètement cinglés. Mais si ! Paws est en effet un hybride de dessin animé et de simulateur de chien. Oui, un toutou complètement crétin, dessiné comme un shadock à quatre pattes ou guère mieux. Cela dit, n'allez pas croire qu'il s'agisse là d'un défaut, le sujet méritait un tel traitement. Du coup, voilà véritablement un logiciel totalement indispensable. La chose se présente comme un simulateur. Au moyen de différentes touches, vous dirigez le chien : promenade dans le jardin, recherche de nonos, poursuite du chat, etc. Un menu particulier permet d'assister aux rêves du chien. Généralement, notre canidé rêve de chats géants, de chats en patins à roulettes, de chats en sous-marins. Bref, il fait des cauchemars. Un autre menu permet d'accéder à un jeu, crétin comme il se doit, dans lequel, muni d'une sorte de réacteur, le chien joue les super-héros et vole dans la ville. Je le répète, c'est totalement débile et indispensable. Bon, je vous quitte, c'est l'heure de la pâtée.







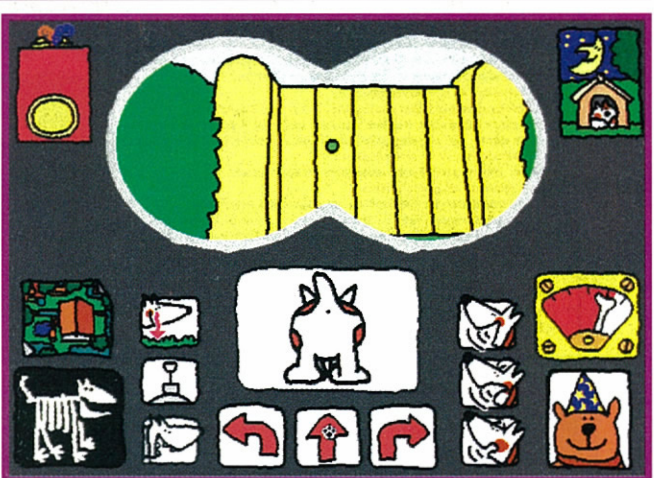


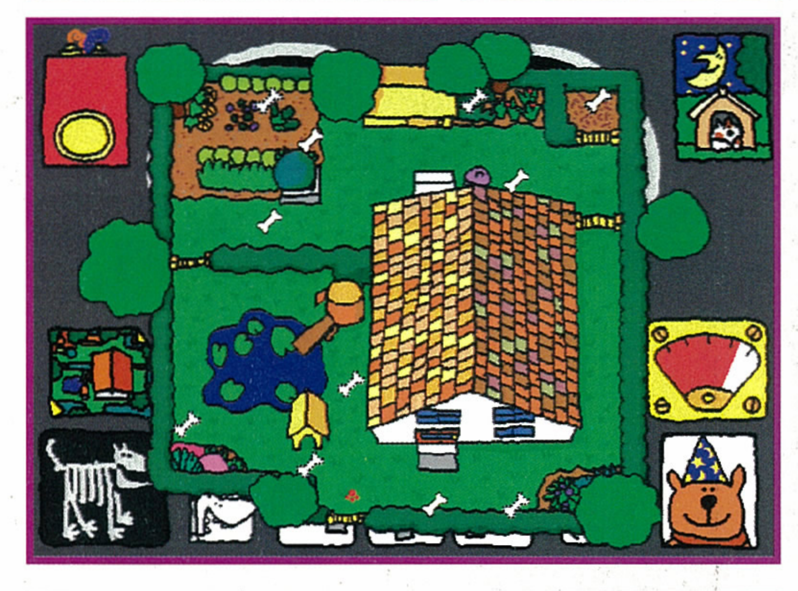












Editeur : Virgin • Distribué par : Virgin (1) 53 68 10 10
Prix : : 250F



Voodoo Lounge



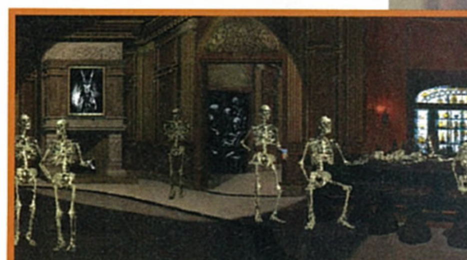
C'est le premier CD de ce type édité par Virgin. Tant qu'à faire, autant rester dans l'univers Virgin, celui de la musique. Voodoo Lounge permet donc de retrouver les Rolling Stones dans une curieuse bâtisse de la Nouvelle-Orléans. Au cours d'une soirée, vous allez pouvoir côtoyer les stars et leurs invités prestigieux. Rock peut-être, mais jet Set avant tout, nous sommes ici au royaume de la frime, au pays où toutes les filles sont des top models. "Bon, profitons-en et rinçons-nous l'œil", tel semble être le crédo de ce CD un peu décevant. Certes, les papy du rock n'ont pas à rougir de ce logiciel s'ils le comparent à ceux de Bowie ou Prince, mais franchement, tout cela sent un peu le bricolage à grand spectacle. On se déplace tant bien que mal dans la maison, on clique ici ou là à la recherche d'une animation, tandis qu'une voix sépulcrale égrène un charabia simili-vaudou. Tout cela pour assister à quelques bribes d'interviews, écouter quelques morceaux et voir quelques extraits de vidéo de piètre qualité car mal digitalisée. Bof !











Editeur: Virgin
(1) 53 68 10 10 Prix: NC

Voyage en France

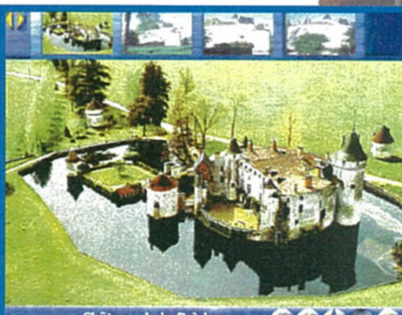
PC CD-ROM WINDOWS

On peut se laisser agréablement entraîner à la découverte de notre bô pays avec ce "Voyage en France". L'interface, très conviviale, permet de passer d'un monument à l'autre, d'une région à l'autre d'un simple clic, et la qualité des images, tant au point de vue technique (32 000 couleurs), qu'artistique, permet de redécouvrir parfois certains sites, tel celui du Mont-Saint-Michel. Bénéficiant d'un commentaire d'une trentaine de minutes en audio, ce CD comporte également l'équivalent de 150 pages de textes. Surtout, les amoureux de la France pourront y découvrir 700 images couleurs, 8 extraits vidéo et, last but not least, 18 diaporamas. Les visites se font par thèmes ou au choix sur une carte. Pas très audacieux tout ça, mais diablement efficace !

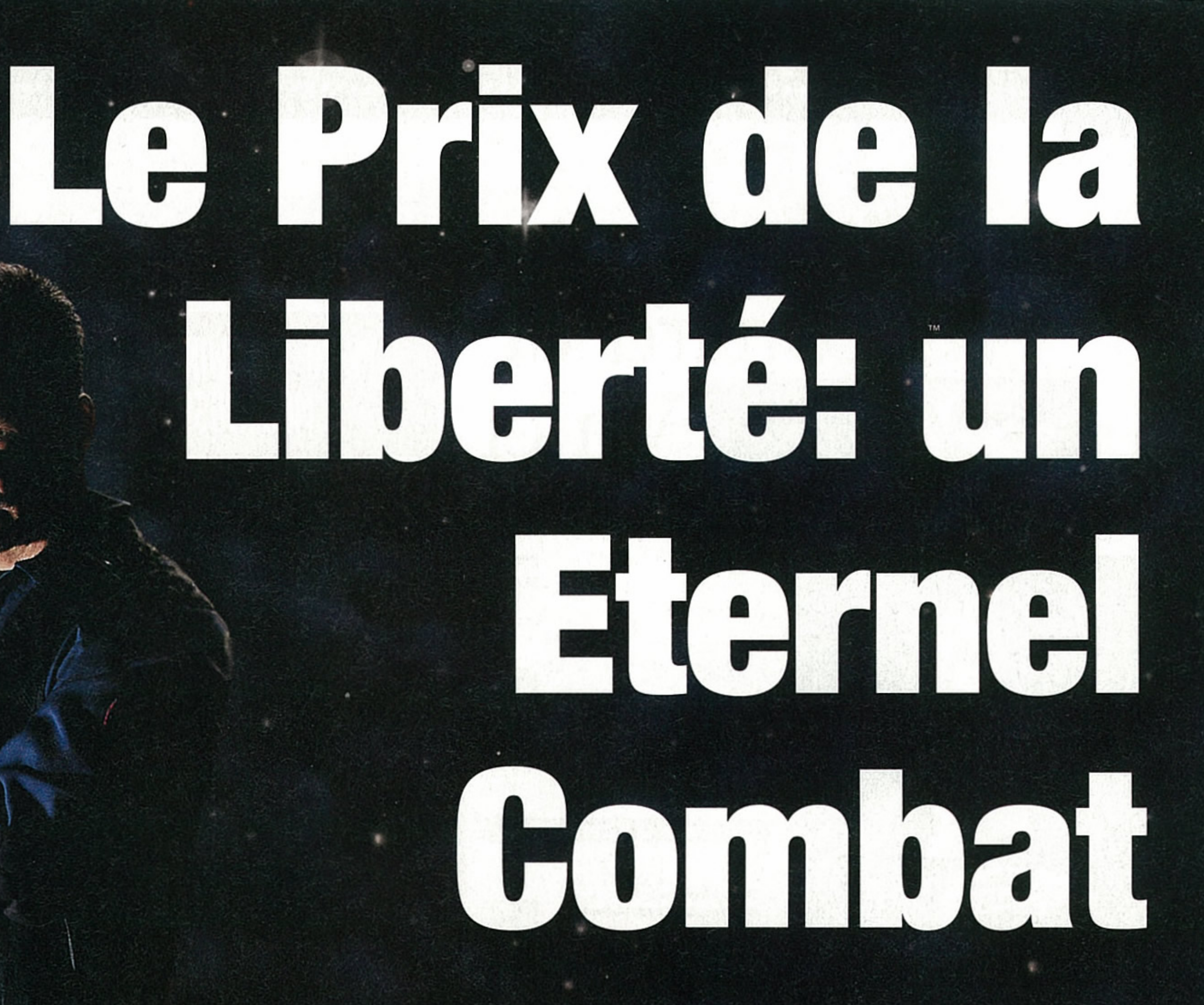








Editeur: EMME • Distribué par: EMME (1) 46 61 54 30 • Prix: 349 F





Mobilisation des pilotes prévue en décembre

Avec :

Mark Hamill alias Colonel Blair

et Malcom McDowell dans le rôle de l'Amiral Tolwyn

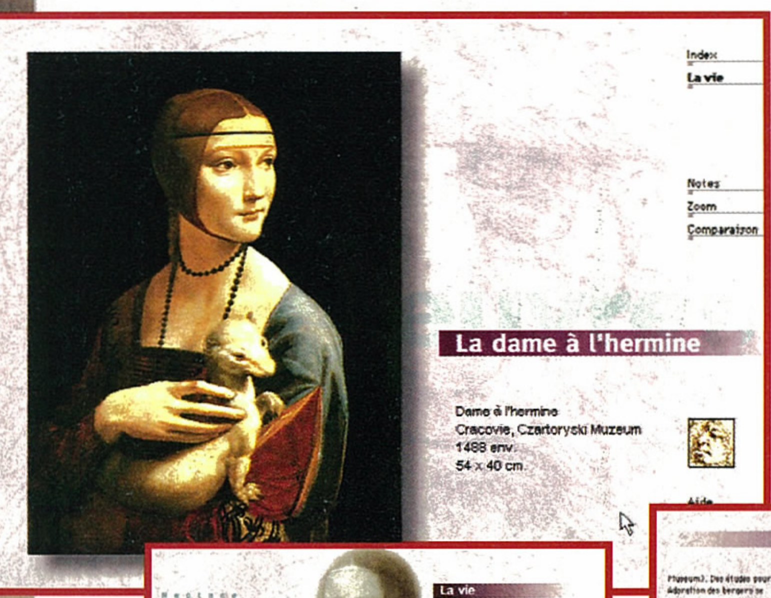
3615 EADIRECT 2,23F/Mn
ELECTRONIC ARTS



Pour obtenir plus d'informations sur Wing Commander IV, téléphonez au 72 53 25 25, ou écrivez à Electronic Arts, Centre d'affaires Télébase, 3, rue Claude Chappe, 69 771 St Didier au Mont d'Or cedex.

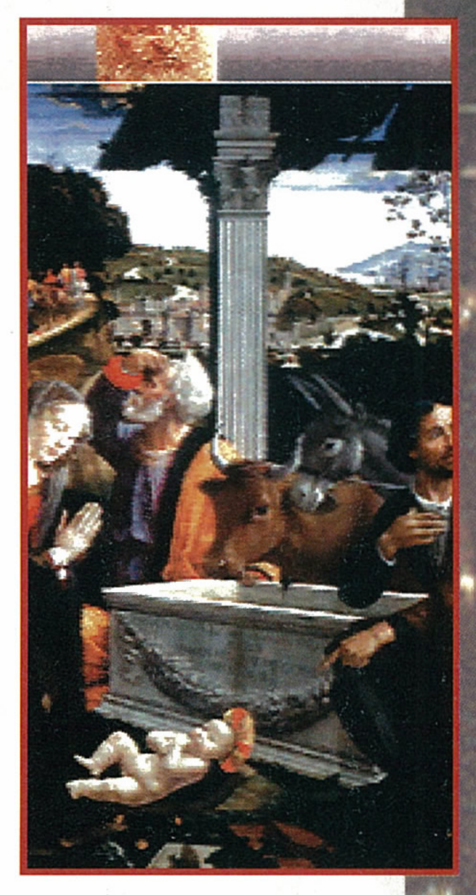
Léonard de Vinci

PC CD-ROM WINDOWS, MACINTOSH



Pas vraiment audacieux non plus, mais particulièrement bien réalisé, ce CD-ROM permet de retrouver l'un des artistes majeurs de la Renaissance. En effet, c'est au Léonard de Vinci artiste et non pas à l'inventeur que ce CD est dédié. Il permet de consulter une biographie très complète et de voir les œuvres. Un système de menu très intéressant offre l'opportunité de suivre une chronologie de l'artiste, chaque œuvre importante s'affichant tandis que l'on choisit une époque. Enfin, un mode "zoom" donne l'occasion de voir les tableaux comme jamais il ne sera possible de les observer dans la majorité des musées.





Editeur: EMME • Distribué par : EMME (1) 46 61 54 30 • Prix : 349 F

Dico

PC CD-ROM

Petit mais costaud, ou du moins, pas cher et costaud. Ce dico multimédia regroupe 1 200 000 mots répartis sur un dictionnaire de français (orthographe, synonymes, conjugaisons) et un dictionnaire français/anglais, anglais/français. On trouve aussi un dictionnaire d'anagrammes qui fera la joie des joueurs de scrabble, un dictionnaire de rimes, un dictionnaire pour cruciverbistes et un programme de dictée. Bonne idée, le passage d'un dictionnaire à l'autre se fait de façon très intuitive puisque par hypertexte. Un produit vraiment impressionnant et tout à fait utile.



Editeur : Empreinte Digitale • Distribué par : Empreinte Digitale (1) 43 31 95 09 • Prix : 490 F

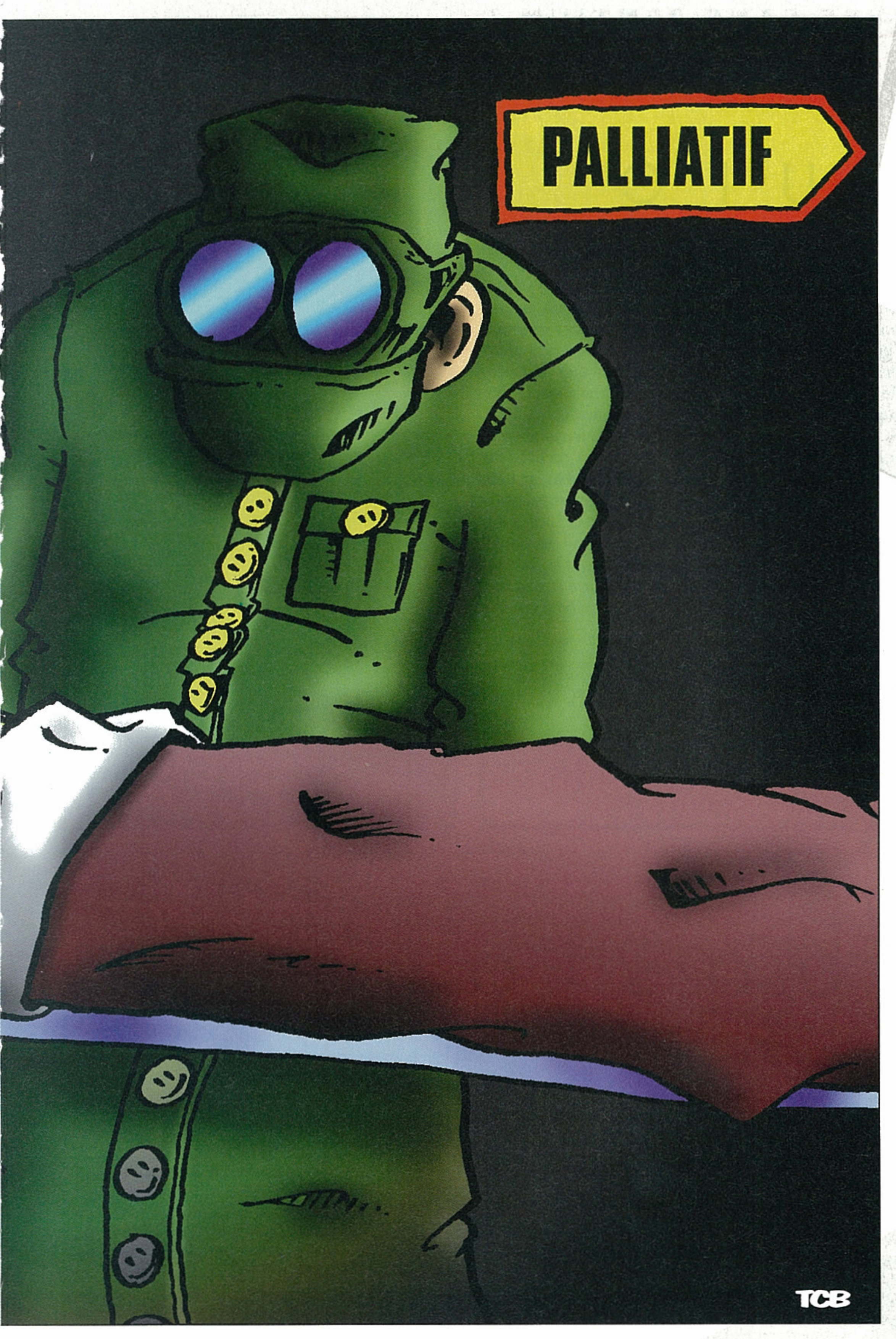
ERRATUM

Le mois dernier, nous nous sommes un peu embrouillés avec les fiches techniques de deux produits. Bref, c'est Sybex qui a réalisé "Les vins de France" et "Arborescence" le CD consacré à Gauguin, Baudelaire et Tchaikovsky.



Désolé de retourner le couteau dans la plaie, mais vous avez vu les jeux qu'ils nous font en ce moment ? Bon, je n'insiste pas, nous sommes d'accord, et s'impose alors à nous une réflexion toute bête : vous avez vu la bécane qu'il faut pour jouer ? Tout ça devient vraiment complètement surréaliste. Alors, au cas où vous auriez décidé d'entrer dans la résistance passive (ça consiste à ne pas acheter un Pentium), voici un petit dossier prouvant qu'il est encore possible de vivre sans Pentium. Mais si, mais si !

Peut-on vivre san



s Pentium ?

Il eut été facile de plonger dans mes souvenirs et de vous ressortir quelques vieilleries datant de Mathusalem (genre deux ans en arrière...). Mais ne reculant devant aucune difficulté, c'est dans la production des six derniers mois que je suis allé rechercher les jeux intéressants, pas dépassés du tout et pouvant tourner sur un matériel plus ou moins modeste. Il y en a pour tous les goûts, du 386 tout simple au 486DX2 qui, quoi qu'on en dise, reste une machine d'un niveau tout à fait suffisant pour le gros de la production. Cela dit, quelques précisions s'imposent.

Des précisions s'imposent

Ahhh, vous voyez, qu'est-ce que je disais. Les jeux recommandés dans ces pages peuvent tourner sur telle ou telle machine réputée dépassée, à condition toutefois qu'elle soit parfaitement optimisée. Sur 386, il faudra donc disposer d'au moins 4 Mo de RAM, et sur DX2 on devra être équipé d'une carte vidéo rapide, de type Vesa Local Bus et dans la plupart des cas de 8 Mo de RAM. En ce qui concerne le support, vous remarquerez que beaucoup des jeux proposés ici nécessitent un lecteur de CD-ROM. Pas tous, mais beaucoup. Ben oui, là désolé mais on ne peut pas vous inventer des versions qui n'existent pas. La majorité des produits intéressants nécessitant un lecteur de CD, on ne peut que suivre. On ne va pas râler, on s'est assez plaint de la difficulté à voir s'imposer ce standard. Certes, les prix des jeux n'ont pas baissé comme on nous le promettait, mais c'est un autre débat. Naturellement, le lecteur de CD doit être au moins un double vitesse.

À propos de vitesse d'accès, il est souvent très intéressant d'installer le gestionnaire Smartdrive fourni avec le DOS. Passons sur l'installation, décrite dans le manuel ou accessible en tapant HELP. Depuis la version 6, Smartdrive dispose d'un cache pour lecteur de CD-ROM. Bien configuré, ce cache peut vous faire gagner 25, 30, voire 70 % du temps lors des accès en lecture. Il peut vous en faire perdre également énormément si votre lecteur de CD-ROM est lui-même équipé d'un cache, ce qui arrive notamment avec les lecteurs triple vitesse. Bref, à vous de bidouiller et de voir si ça vaut le coup. Pendant qu'on y est, jetez aussi un œil sur les valeurs FILES et BUFFERS de votre CONFIG.SYS. En général, FILES=30 et BUFFERS=30 sont une bonne moyenne, mais pour quelques jeux sur CD-ROM, augmenter la valeur de BUFFERS à 40 ou 50 fait gagner pas mal de temps. Si vous ne comprenez strictement rien à ce que je viens de vous expliquer, laissez tomber et précipitez-vous sur un bouquin traitant du DOS avant de faire des dégâts. Si vous possédez Windows 95, serrez les dents et attendez un peu que les éditeurs fassent paraître des livres d'astuces sur ce système d'exploitation au lieu de servir la soupe à Microsoft.

Voilà pour la partie pénible mais nécessaire du dossier, et maintenant place au jeu.

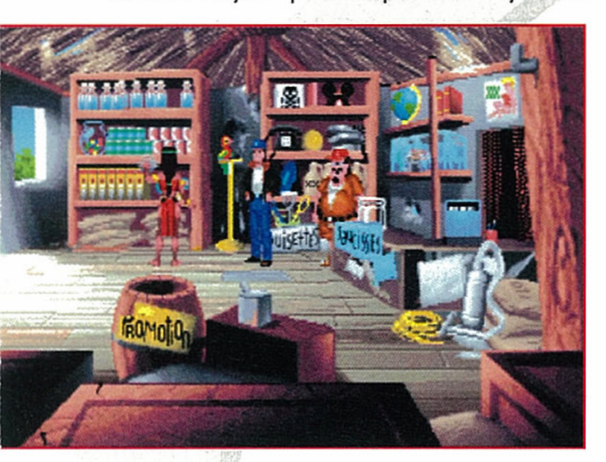
Moulinex

aventure



Amazone Queen

Assez curieusement, pas beaucoup de jeux d'aventure récents tournent sur des configurations anciennes. Il est vrai qu'à force de se dire qu'un jeu d'aventure n'a pas besoin d'être optimisé, en tout cas bien moins qu'un jeu d'action, les éditeurs font un peu n'importe quoi. Il est vrai aussi que la mode des «scènes 3D non interactives» oblige souvent à disposer d'un DX2 là où le reste du jeu - pour ne pas dire LE jeu - se serait contenté d'un 386 SX 25. Sur les sorties des six derniers mois, nous ne vous avons dégoté qu'un seul produit digne de figurer dans ce dossier. Il s'agit d'Amazone Queen. Alors que vous emmeniez une sublime actrice sur le lieu de tournage de son prochain film, l'avion que vous pilotez s'écrase en pleine forêt amazonienne. En fait, c'est plus compliqué que ça car au début... Bref, voilà un jeu bénéficiant d'un scénario absolument hilarant qui vous permettra de côtoyer filles de rêve, truands de cauchemar et bien entendu, de rencontrer les mystérieuses amazones. Le tout se déroule dans des écrans à la Sierra et bénéficie d'une interface très conviviale. Certes, quelques écrans risquent de tressauter un peu mais rien de très grave et de toute façon, on rencontre le même problème sur une machine plus rapide.



486 SX 33 CD-ROM
ÉDITEUR: RENEGADE
DISTRIBUTEUR: VIRGIN
1 JOUEUR
TESTÉ DANS JOYSTICK N° 59
REMARQUE: POUR LES VOIX, PENSEZ À AUGMENTER LA VALEUR BUFFERS.

Et encore...

On trouve encore dans le commerce quelques «vieilleries» dignes d'intérêt, dans de nombreuses compilations. Autant en profiter. Space Quest, aventures spatiales humoristiques, et King Quest, aventures féeriques tout court, édités par Coktel Sierra (386 DX 33). The 7th Guest, jeu multimédia (486 33 Vesa) disponible dans différents pack Virgin. Under A Killing Moon, enquête policière 3D éditée par Access. En promo jusqu'au 30 novembre (CD double vitesse et Vesa). Toujours sur 486 DX2 Vesa, essayez de dégoter Myst de Broderbund. Ces quatre offres nécessitent un CD-ROM.

baston





Mortal Kombat 2

On ne présente plus Mortal Kombat II, un classique du genre. Si le joystick vous démange et si vous aimez combattre des tas d'affreux, voilà le jeu idéal. Passons sur le scénario, quasi inexistant, et concentrons-nous plutôt sur la réalisation. Pour adapter ce hit du genre beat'em up, l'éditeur Acclaim a fait appel à tout son savoir-faire. Les personnages évoluant à l'écran sont de véritables acteurs dont on a filmé les évolutions sur un fond bleu. Résultat, les mouvements sont on ne peut plus naturels, et le jeu y gagne vraiment en réalisme. C'est d'autant plus impressionnant que Mortal Kombat II offre la possibilité de côtoyer 14 personnages. Chacun de ses personnages dispose de la même palette de mouvement de base, mais tous ont leur spécialité allant du lancé de grappin au rayon de la mort. À l'issue de chaque Kombat, oups ! combat, se déroulant en deux manches, on rencontre un gros vilain et plus tard, un super gros vilain. Pour être honnête, l'idéal est de disposer d'un 486 mais très franchement, à condition de bien vouloir se passer de quelques détails, le jeu est absolument utilisable sur une configuration plus modeste. Une fois dans le feu de l'action, je vous garantis que l'absence de quelques pixels n'enlève rien à l'attrait de l'ensemble.

386 DX 40 CD-ROM
ÉDITEUR: ACCLAIM
DISTRIBUTEUR: ACCLAIM
2 JOUEURS
TESTÉ DANS JOYSTICK N° 59
REMARQUE : POUR FAIRE TOURNER CE JEU SUR 386, IL FAUDRA BAISSER UN PEU LA FINESSE DES DÉTAILS.

Et encore...

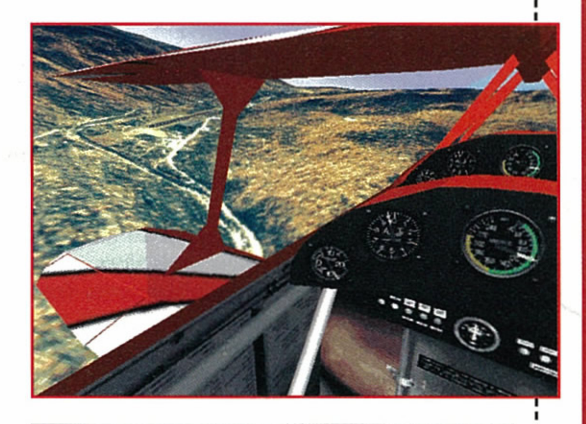
Naturellement, vous pourrez aussi loucher du côté de Street Fighter, utilisable sur une machine peu rapide. Un peu moins beau que Mortal Kombat II, Street Figher est un classique mais je radote. Si vous aimez le genre, vous le connaissez déjà.

simulation

Flight Unlimited

Dans la série «Jusqu'où peut-on aller trop loin ?», voici le logiciel le plus gourmand qu'il soit possible de faire tourner sur un DX2. Un pixel de plus, et c'est la catastrophe ! Cette simulation de (haut) vol acrobatique est d'une beauté à couper le souffle. Permettant de piloter divers engins, elle bénéficie d'une finition de qualité, et la version française, qui offre l'opportunité de suivre un véritable cours de pilotage acrobatique avec force voix digitalisée, rajoute un peu de piquant à un genre souvent jugé trop sobre. Certes, placer ce jeu dans ce dossier pourrait passer pour de la provocation, mais franchement il est tout à fait possible de l'utiliser avec profit sans Pentium. Il faut dire que Flight Unlimited dispose d'une profusion d'options de configuration permettant de modifier la résolution de l'affichage, les détails, etc. Au maximum, même le plus rapide des Pentium risque de ramer, mais si l'on s'en tient à un affichage moyen (640 x 400) et que l'on se passe de certains effets comme les nuages dans le ciel et les effets de lumière, pas de problème. Et quand je dis pas de problème, c'est également vrai en mode "vue extérieure" pour peu que l'on se passe de l'affichage des instruments en surimpression.

486 DX2 VESA CD-ROM
ÉDITEUR: LOOKING GLASS
DISTRIBUTEUR: UBI SOFT
1 JOUEURS
TESTÉ DANS JOYSTICK N° 59
REMARQUE : C'EST UNE SURPRISE, LE JEU EST VRAIMENT UTILISABLE SANS PENTIUM À CONDITION DE SACRIFIER QUELQUES DÉTAILS.



Et encore...

Inutile d'insister, la simulation de vol est l'une des disciplines nécessitant le plus de puissance. Cela dit, c'est aussi celle proposant les logiciels les plus souples tant les possibilités de configuration sont nombreuses. Il serait donc dommage de parler de simulation sans citer Flight Simulator de Microsoft. Là aussi, pas de problème à condition de réduire la taille des fenêtres extérieures et de savoir rester raisonnable en se passant des ombres et du lissage d'images avec certains scenari (San Francisco par exemple). La version 4.0 ravira les possesseurs de 386 DX 40 (ou 33 équipé d'un coprocesseur) et les configurations 486 DX 33 pourront profiter de toutes les options. Les versions 5.0 et 5.1, elles, nécessiteront un 486 DX2 VESA au minimum pour profiter de l'affichage 640 x 400. Pour avoir volé des centaines d'heures sur une configuration de ce type, je puis vous conseiller d'en faire autant sans hésitation.

LE BIOS

Revenons sur l'optimisation : il est extrêmement important que votre BIOS soit parfaitement bien réglé. Si vous vous contentez du réglage fait par votre revendeur, il y a de fortes chances pour que votre bécane tourne à 80 ou 90 % de ses capacités réelles. Comment régler le BIOS ? C'est une vraie galère (c'est pour ça que la plupart des magasins...). Le premier truc à faire, après avoir été bloqué un après-midi, voire plus, c'est d'y accéder. Ça se passe en appuyant sur DEL lorsque la bécane démarre. Ensuite, il faut noter sur une feuille toutes les valeurs qui apparaissent dans les différents écrans. C'est très important. Très très très important. L'écran qui nous intéresse s'appelle généralement «Advanced Machin» ou un truc du genre. Ensuite, à vous de changer lesdites valeurs et de voir si votre bécane est plus rapide. Sans entrer dans le détail, vous pourrez notamment bidouiller les valeurs correspondant à la Shadow RAM, celles proposant de copier la ROM en RAM, celles gérant la vitesse de ladite RAM (Wait State) et même celles relatives à la mémoire cache. Ça paraît stupide, mais il arrive assez souvent qu'elle ne soit pas activée et je vous garantis que ça change pas mal de chose. Au cours de vos essais, la bécane plantera, ne redémarrera plus et autres horreurs. C'est normal. Dans ce cas, pas de panique, on appuie sur le bouton RESET, on retourne au BIOS et on essaie autre chose. Je sais, ça paraît un peu empirique comme méthode, mais à moins d'avoir un fabricant de BIOS taïwanais dans ses relations, pas d'autre solution. Remarque au passage : il est toujours bon, après avoir bidouillé son BIOS, lorsque la machine semble optimisée, de refaire un Memmaker (DOS 6.n) ou un Optimize lorsqu'on utilise QEMM, ce qui permet du reste de gagner de la mémoire. Autre remarque au passage : si votre BIOS dispose d'une option de type «Power On Default», ne le croyez pas : partant de cette config., de nombreuse améliorations peuvent être réalisées.

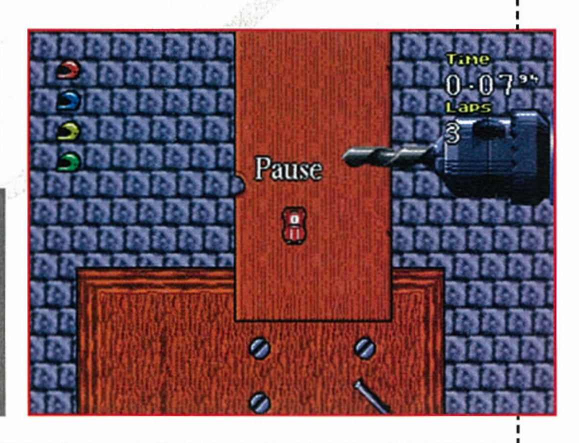


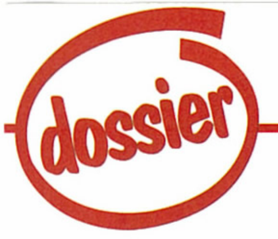
course

Micro Machines 2

On ne présente plus Micro Machine, un jeu tout mignon et très rigolo permettant de piloter de minuscules véhicules dans des décors très étranges, puisque à échelle normale. Un virage entre une boîte de clous et trois vis, une course effrénée au milieu d'une pelle et d'un seau, voilà quelques-unes des surprises que vous réservera ce jeu, décidément très micro !
Le principe est simple : on pilote un petit bolide au milieu d'autres petits bolides, et que le meilleur gagne. Avec 25 circuits tous plus rigolos les uns que les autres, ce jeu offre la possibilité de s'amuser des heures et ce jusqu'à 4 joueurs. Mieux encore, un éditeur permet de créer ses propres circuits. La jouabilité, exemplaire, permet de s'amuser facilement, sans se prendre la tête. C'est simple, c'est excellent, c'est tout simplement excellent.

386 DX 40 CD-ROM
ÉDITEUR: CODEMASTER
DISTRIBUTEUR: ECUDIS
4 JOUEURS
TESTÉ DANS JOYSTICK N° 62
REMARQUE : UN MUST EN MATIERE DE PLAISIR IMMÉDIAT !





sports

NBA Live 95

Eh bien, voilà un jeu de basket comme on n'en voit pas souvent. Bande-son parfaite, présentation particulièrement clean, et en prime jouabilité excellente. Certes, il faudra faire une croix sur le mode S-VGA si l'on ne dispose pas d'un DX2, mais franchement il serait dommage de passer à côté d'une telle merveille. Et puis entre nous, ce mode d'affichage permet d'embrasser tout le terrain ou presque d'un d'œil ; mais à moins d'avoir un moniteur 17 pouces, il est préférable de jouer avec une loupe. Donc, pas de problème, voilà un jeu qui ravira les amateurs de sport sur micro et pas seulement les fanas de basket. Il faut dire que l'utilisation de ce soft est un vrai plaisir. Parfois en effet, les sports d'équipe sont gérés de façon relativement chaotique par les logiciels, mais ici rien de tel. On passe d'un joueur à l'autre sans difficulté, et lorsqu'il s'agit de se livrer à une action décisive, c'est l'ordinateur qui choisit laquelle.

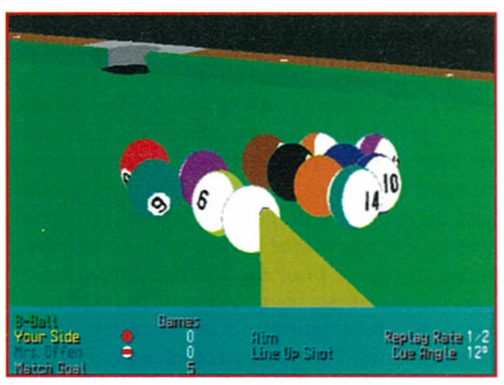
486 DX 33 CD-ROM
ÉDITEUR: ELECTRONIC ARTS
1 JOUEUR
TESTÉ DANS JOYSTICK N° 59
REMARQUE : EXCEPTÉ L'OPTION S-VGA, CE JEU EST COMPLETEMENT UTILISABLE SUR UNE CONFIGURATION DE BASE.

Virtual Pool

Si les sports en chambre ont votre préférence, voilà l'idéal. Ambiance feutrée, bruitages discret mais modélisation 3D au-dessus de tout soupçon : voici la meilleure simulation de billard. Bien entendu, la baisse de puissance de l'ordinateur fait un peu perdre en fluidité, et le mode S-VGA est à éviter, mais alors, quel plaisir. Non seulement les déplacements des boules sont parfaitement réalistes, mais en prime un mode "aide" permet de visualiser, sous forme de vecteurs, la trajectoire à venir. Idéal pour progresser. En ce qui concerne la présentation générale, là aussi on ne peut qu'applaudir. Le tutorial, entièrement présenté sous forme d'images digitalisées, est un modèle du genre ; et CD-ROM oblige, un historique du billard permet de tout connaître de ce sport et de ses variantes. À noter qu'à propos de variantes, Virtual Pool permet de jouer à plusieurs d'entre elles.

386 DX 40 CD-ROM
ÉDITEUR: INTERPLAY
DISTRIBUTEUR: UBI SOFT
2 JOUEURS
TESTÉ DANS JOYSTICK N° 62
REMARQUE : ON PRÉFERERA JOUER EN VGA EN DESSOUS DU 486 DX 33.







simulation spatiale



Renegade

Il y a des jeux comme ça, que personne n'attend et qui surprennent tout le monde. Renegade, à ne pas confondre avec l'éditeur du même nom, est l'un d'eux. Certain pourront reprocher à ce jeu d'être un Wing Commander aux petits pieds. Ben peut-être mais au moins, pas besoin de chausser du 200 MHz pour en profiter ! Le fait est que ce jeu de combats spatiaux rappelle fortement la saga d'Origin. Seul différence, les scènes cinématiques y sont sont moins nombreuses. Bref, c'est du très bon quand même. Sans entrer dans le détail, la chose se passe à une époque où certaines forces s'affrontent dans l'espace : de méchants esclavagistes et votre propre camp. Aux commandes de différents engins, vous devrez remplir de nombreuses missions. N'allez pas croire qu'il ne s'agisse que de combats : 14 types de missions peuvent être remplis, permettant ainsi de faire quelques cartons dans l'espace, certes, mais aussi de retrouver un coéquipier perdu et autres surprises très bien venues. À l'écran, rien à dire sinon pousser un sifflement admiratif. Le moteur 3D utilisé par l'éditeur est une merveille de fluidité. La présentation générale, sobre juste ce qu'il faut et la finesse de l'affichage, font de Renegade un excellent jeu.

486 33 CD-ROM
ÉDITEUR: SSI
DISTRIBUTEUR: MINDSCAPE
1 JOUEURS
TESTÉ DANS JOYSTICK N° 59
REMARQUE : À CONFIGURATION ÉGALE, CE JEU EST PLUS FLUIDE QUE WING COMMANDER 3.

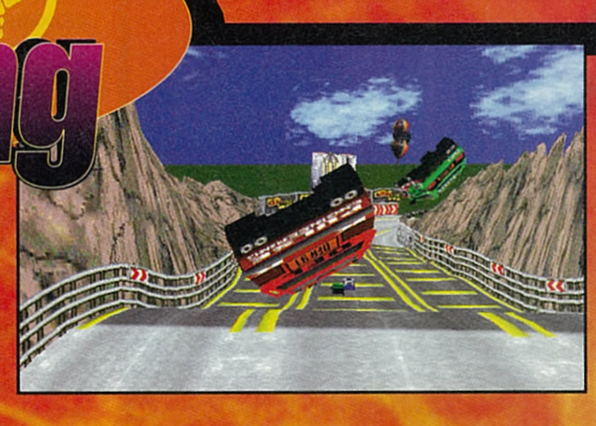
Et encore...

Difficile de parler de ce type de jeu sans évoquer Wing Commander. Hélas, le 486 DX2 VESA équipé de 8 Mo de RAM semble être vraiment le minimum requis pour profiter du hit d'Origin. À ce prix, il faudra se passer de l'affichage S-VGA dans la plupart des cas et supporter que quelques missions soient un peu saccadées. Cela dit, personne n'en est jamais mort.



Cascades incroyables
Mode 2 joueurs avec écrans séparés
T'AS VU QUI T'AS DANS TON RÉTRO ?

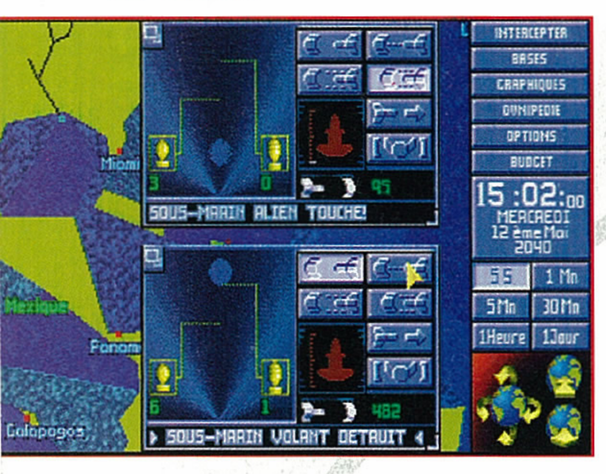
fatal racing


fatal racing
WINNING IS SURVIVING! WER BREMST VERLIERT!
LE SEUL VRAI JEU D'ARCADE SUR VOTRE PC


Gremlin
INTERACTIVE
Version Française
PC - CD Rom
FUNSOFT

stratégie

X-Com



Voilà forcément le type même du jeu qui ne nécessite pas une machine de course.
On commence avec X-Com, Terror From The Deep, plus connu sous le nom de «La suite de UFO». Plus profond que son prédécesseur, X-Com l'est à plus d'un titre puisque la chose va vous entraîner au fond des mers, investis par une horde d'extraterrestres (euh, d'intraterrestres ?) qu'il va falloir déloger à grands coups d'armes de pointe. Comme dans UFO, la partie se déroule en plusieurs phases, la première consistant à intercepter l'adversaire. Il s'agit alors d'envoyer une équipe de guerriers et de déployer ce petit monde en s'arrangeant pour qu'il ne se fasse pas massacrer. Le jeu ne s'arrête pas à cet aspect tactique puisque de combats en combats, de victoires en victoires, il faudra gérer ses richesses et aider ainsi la recherche. En effet, durant la partie, l'adversaire va évoluer, et pour survivre, il faudra en faire autant et construire de nouveaux types d'armes. Les hommes eux aussi, à condition qu'ils survivent, pourront évoluer et changer de grade, ce qui apporte presque un côté "jeu de rôles" à l'ensemble.

386 DX 33 CD-ROM
ÉDITEUR: MICROPROSE
DISTRIBUTEUR: UBI SOFT
1 JOUEURS
TESTÉ DANS JOYSTICK N° 59
REMARQUE : PEU DE CHANGEMENTS PAR RAPPORT À UFO



Jagged Alliance

Alors voilà bien un jeu complet ou je ne m'y connais pas. La seule certitude ici, c'est qu'il ne s'agit pas d'un simulateur de vol ; à part ça, nous voilà aux confins de la stratégie, de l'action, du wargame et même du JdR. À la tête d'un groupe de mercenaires, vous allez devoir lutter contre ce qu'il est convenu d'appeler «les méchants» dans un vague scénario écolo. Passons. Ce qui compte, c'est que le nombre d'options mises à la disposition du joueur est absolument incroyable. Comme c'est souvent le cas avec la stratégie, ce jeu vous tiendra en haleine des dizaines, voire des centaines d'heures durant. Il faudra gérer votre équipe, vous livrer à de nombreuses opérations de sabotage, mais aussi récupérer du matériel et tout ça sur 59 territoires.



486 33 CD-ROM
ÉDITEUR: SIR TECH
DISTRIBUTEUR: DELPHINE SOFTWARE
1 JOUEUR
TESTÉ DANS JOYSTICK N° 61

Machiavelli

Dans un genre moins martial, Machiavelli va vous entraîner à la découverte du monde. Nous sommes au XIVe siècle, et bon nombre de gens situent le centre du monde en Europe, principalement à Venise. La ville, qui subit l'influence de diverses factions, est en passe de devenir la plaque tournante du commerce maritime. Votre but sera d'ouvrir de nouvelles routes commerciales et de prendre la tête de tout ce petit monde. Ici, nous sommes au pays magique de la stratégie pure et dure. Comme dans les jeux de ce type, il faut savoir mesurer la répercussion de toute décision et gérer au mieux ses ressources en sachant investir quand il le faut, tout en gardant de quoi se relever en cas de coup dur. Les écrans, très esthétiques, permettent de retrouver un peu de l'ambiance du Palais des Doges mais aussi de commercer avec Novgorod, Antioch, Rome, Byzance. Détail amusant, la cartographie de l'époque étant encore assez



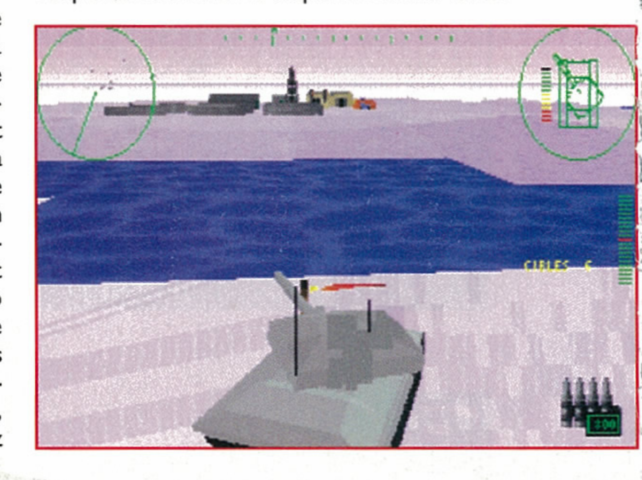


approximative, de nombreux pays seront découverts «au pied levé». Outre l'aspect commercial, il faudra, Machiavel oblige, savoir utiliser à bon escient l'espionnage ou la calomnie pour espérer survivre.

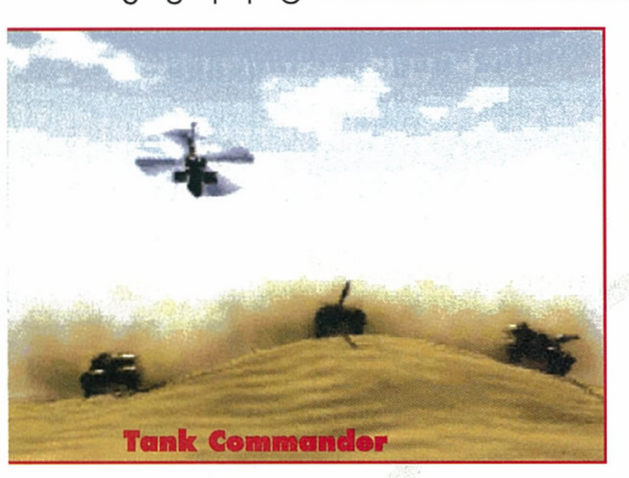
ÉDITEUR: MICROPROSE
DISTRIBUTEUR: UBI SOFT
4 JOUEURS
TESTÉ DANS JOYSTICK N° 61
REMARQUE : LE MODE "4 JOUEURS" EST VRAIMENT TRES AMUSANT.

Tank Commander

Voilà un jeu tout simple et parfaitement à même de tourner sur une configuration un peu légère. Et en prime, c'est en 3D et ça bouge. Nous sommes loin ici du jeu de stratégie basique se déroulant sur une simple carte. Dans Tank Commander, l'action se vit en direct, aux commandes de son char, ou plutôt de ses chars car stratégie oblige, on peut diriger plusieurs engins. Certes, les possesseurs de machines en dessous du 486 risquent de trouver la séquence d'intro en 3D



stratégie
suite


Tank Commander

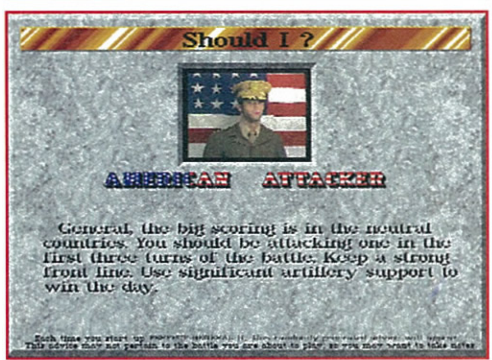
un peu saccadée, mais on ne le dira jamais assez, ce n'est pas l'intro qui fait le jeu. Le graphisme, simple mais très lisible, permet de se plonger dans l'action avec un minimum de concentration. Les missions, très variées, qui se déroulent de jour comme de nuit, offrent l'assurance de parties pleines de suspens. Détail sympa pour un produit relativement peu gourmand : vos coéquipiers apparaissent à l'écran sous la forme de photos digitalisées. Seule restriction : l'option permettant de jouer à deux par modem ou null modem devra être passée aux oubliettes si l'on ne dispose pas au moins d'un 486 33.

386 DX 33 CD-ROM
ÉDITEUR: DOMARK
DISTRIBUTEUR: UBI SOFT
2 JOUEURS
TEST DANS JOYSTICK N° 60
REMARQUE : EN DESSOUS DE 4 MO DE RAM, MIEUX VAUT SE PASSER DES VOIX DIGITALISÉES.

Perfect General II

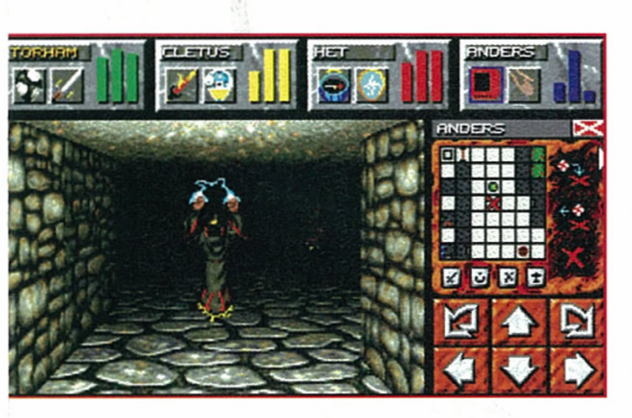
Wargame s'il en est, voici un jeu absolument passionnant et qui bénéficie d'une présentation claire, et n'ayons pas peur des mots, attrayante. Avec sa presque centaine de combats, voilà qui devrait vous tenir en haleine un bon moment. Le jeu, qui se déroule par tours, ne réserve aucune surprise, bonne ou mauvaise. C'est efficace, pratique et suffisamment clair pour que l'on puisse se concentrer sur les mouvements de troupes. Les conflits, qui mettent en œuvre 18 types d'armées classiques, se déroulent pendant la Seconde Guerre mondiale dans leur majorité, ce qui exclut la possibilité de se battre à grands coups de laser ou de soucoupes volantes. Bon point, le mode S-VGA offre une vue du terrain particulièrement séduisante, et même si ça risque de ramer un tout petit peu au moment où vous souhaiterez faire défiler le contenu de la fenêtre principale, il serait dommage de s'en passer.





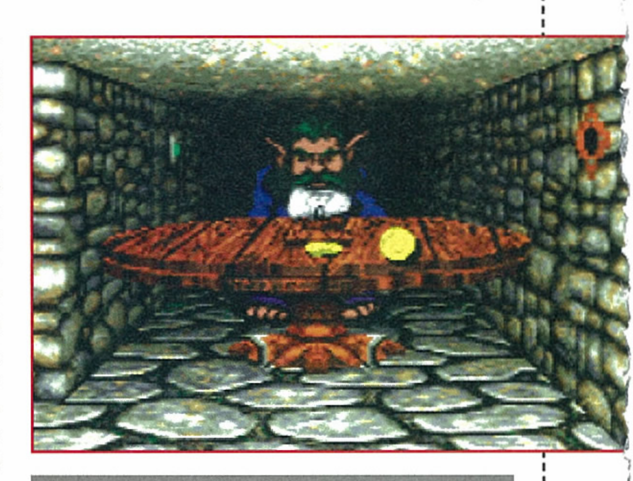
386 DX 33 CD-ROM
ÉDITEUR: QUANTUM QUALITY PRODUCTIONS
DISTRIBUTEUR: AMERICAN LASER GAME
2 JOUEURS
TESTÉ DANS JOYSTICK N° 62

jeux de rôles



Dungeon Master II

Il serait dommage de ne pas citer ce jeu, vraiment conçu pour les amateurs de JdR ne disposant pas d'une machine survoltée. Faisant suite au célèbre classique ayant tenu en haleine bon nombre de possesseurs de ST pendant bon nombre d'heures, DM2 est l'un de ces jeux qui ne paie pas de mine. Pourtant, c'est lorsque le jour pointe, qu'on a un peu froid et un peu faim qu'on se rend compte que la partie «juste pour voir» a duré quelques heures de trop ! Dans DM2, vous allez diriger une équipe de quatre personnages, et lorsque je dis "diriger", c'est un euphémisme. Il faudra gérer la nourriture, le sommeil, l'équipement et même l'ordre de marche. Naturellement, il faudra aussi et même surtout lancer des sorts, ce qui dans DM2 est un vrai plaisir, le système utilisé, à base de runes, étant le plus intéressant et abouti jamais vu dans un jeu. Nouveauté par rapport à DM1 : les sorts permettent dorénavant de créer des combattants magiques. Très pratique pour déjouer un piège. Outre la partie combat, très sportive car l'adversaire agit de façon cohérente, le jeu permet de rencontrer de nombreuses énigmes, et les passages secrets, objets magiques et compagnie sont là en grand nombre. Pour les claustro, une partie en plein air est même prévue, mais comme ce jeu gère aussi la météo, attention de ne pas prendre la foudre un soir d'orage. Certes, le graphisme est un peu sommaire si on le compare aux superproductions, mais justement, c'est ça qui lui permet de tourner sur n'importe quel PC. Un grand jeu, simple mais absolument passionnant.



386 DX 33 CD-ROM
ÉDITEUR: INTERPLAY
DISTRIBUTEUR: UBI SOFT
1 JOUEUR
TESTÉ DANS JOYSTICK N° 63

La Sélection





La rédaction de Joystick a choisi les performances des lecteurs de CD-Rom Pioneer pour tester et vous proposer chaque mois une sélection des «Incontournables» et le coup de cœur du mois.

Les Incontournables

Sélection Pioneer Joystick

Hexen

Encore mieux que Heretic ! De nouveaux monstres, de nouveaux sorts et la possibilité de choisir la classe de son personnage pour ce jeu à la Doom.

PC CD-ROM

Magic Carpet 2

Aux commandes de votre tapis volant, gagnez de nouveaux territoires et lancez des sorts à tour de bras. La version 2 est plus fluide et plus stratégique.

PC CD-ROM

Alien

Fidèle à l'esprit des films, voilà un jeu beau comme tout et un peu gore qui devrait plaire aux aventuriers.

PC CD-ROM

Need For Speed

Au volant de diverses voitures de sport, participez à une course enivrante sur différentes routes.

PC CD-ROM

Fade to black

Dans un gigantesque complexe souterrain représenté en 3D, percez les mystères d'une civilisation extraterrestre.

PC CD-ROM

Ascendancy

Un jeu de stratégie spatiale entre Outpost et Master of Orion. Maîtrisez la technologie et consolidez votre empire.

PC CD-ROM

Actua Soccer

Pour la première fois, un jeu de foot dont les joueurs sont représentés en 3D. Réalisme époustouflant, et en prime les commentaires de Thierry Roland

PC CD-ROM

Worms

Un jeu d'action complètement dingue dans lequel vous commandez des vers de terre armés jusqu'aux dents.

PC CD-ROM

Flight Simulator 5.1

Un vol plus réaliste, une gestion du brouillard extraordinaire et des textures qui changent selon les saisons parmi d'autres améliorations pour le meilleur simulateur de vol civil

PC CD-ROM/PC DISQUETTES

Command & Conquer

Jeu de stratégie en temps réel comportant des phases de gestion. Commencer une partie, c'est s'exposer à rester des heures devant sa machine.

PC CD-ROM

Décembre — Le Coup de Cœur

Sélection Pioneer Joystick

TILT

Amateurs de flippers, voilà le produit idéal qui va vous épargner de nombreuses heures de station debout dans un café enfumé et bruyant. Disposant de six tables différentes, Tilt ravira les amateurs de ce jeu mais aussi les autres car il faut dire que l'éditeur a fait les choses en grand et mis le maximum de chances de son côté pour rendre agréable ce produit. Trois vues sont en effet utilisables, afin de plaire au plus grand nombre. On sait en effet que dans ce type de jeu, il existe plusieurs écoles. Certains sont partisans de la 2D vue de dessus, d'autres préfèrent la 3D. Bref, c'est pour plaire à tous que ce jeu peut indifféremment être utilisé en 2D et en 3D. On retiendra surtout le mode "3D", surtout en 800 x 600, puisqu'il permet de profiter pleinement de la beauté des différentes tables proposées. Détail amusant, certains bonus déclenchent une petite animation 3D. Rapide, ce flipper est agrémenté de nombreux bruitages et d'une musique d'excellente qualité. Certains plateaux laissent même entendre une voix digitalisée. Les différents plateaux permettent de jouer dans une ambiance SF, Racing, Prohibition, Fantasy, Monsters, Fête Foraine. Naturellement, certain de ces plateaux sont à plusieurs niveaux et disposent de plusieurs types de targets. Enfin, citons un affichage, en haut de l'écran, reprenant le graphisme des véritables afficheurs ou panneaux de signalisation lumineux présents sur les flippers modernes.

INTERET 90

+

Pour toutes configs.
C'est très très beau !
Les anims 3D.
Trois modes de jeu.
Les flippers sont excellents.

−

Renvoi de la boule un peu étrange parfois.
Pas de jeux vidéo à jouer avec les flips.
Le comptage des points est bizarre.

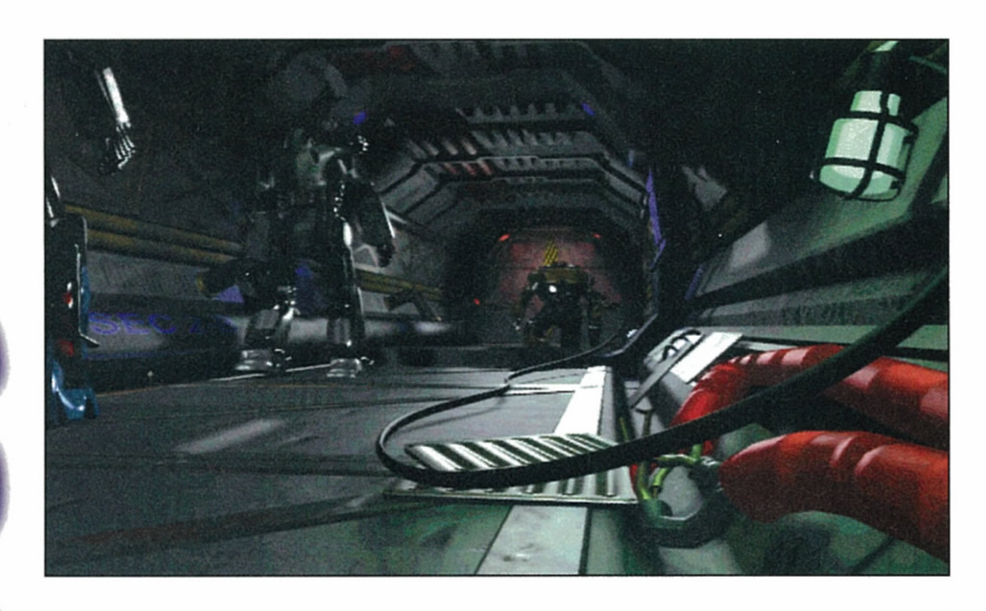
TECHNIQUE 85

Tous les jeux ont été testés par la rédaction sur les lecteurs de CD-Rom quadruple vitesse DRU 124X Pioneer.

PC CD-ROM

ALIEN

Aliénation visuelle



"SOS... Przzt..." C'est approximativement par ces mots que l'équipage de l'USS Sheridan fut sorti de sa cryogénie longue de deux-cents jours. Le protocole étant ce qu'il est, le nouvel ordre de mission fut clair :aller sur la planète B54C et voir ce qu'il s'y passait. L'équipage du Sheridan allait en baver.

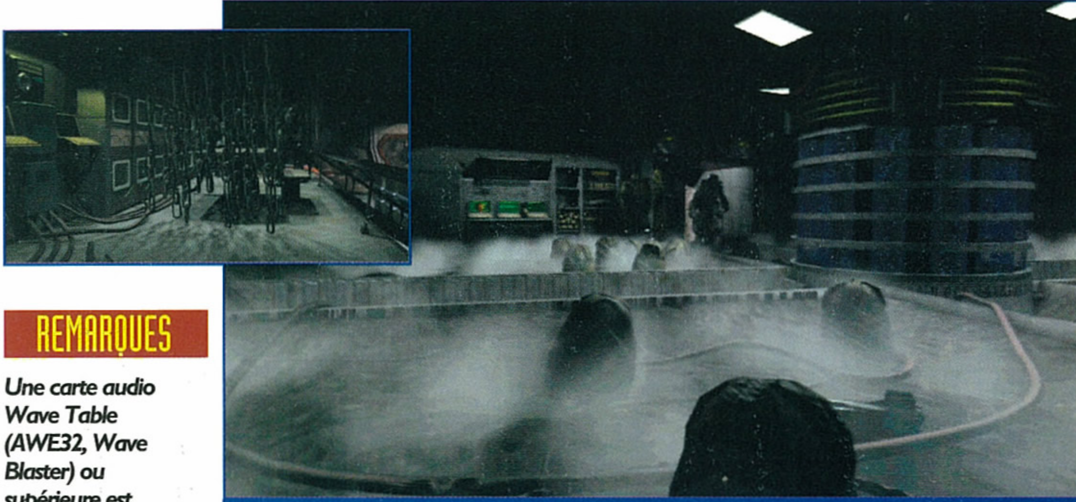
MEGASTAR joystick

LÉO DE URLEVAN

En 2157, nombreux sont les voyages interplanétaires dont les missions consistent à coloniser des planètes inhabitables, sans vie. La population terrienne est trop nombreuse, la pollution trop présente. Le CIC recrute des hommes et des femmes chargés d'explorer de nouveaux astres à terraformer afin qu'ils deviennent habitables. C'est au retour d'une mission de ce type, alors qu'ils sont plongés dans le sommeil de l'espace, que trois hommes et une femme sont réveillés automatiquement par l'ordinateur de bord qui transmet le message de la colonie minière B54C. Même si la population ne dépasse pas une trentaine d'humains, il faut aller voir de quoi il retourne. Mais tout d'abord se poser rapidement à cause de ce putain de champ d'astéroïdes qui menace la fragile coque du vaisseau. Une petite bidouille informatique (voir Tips) permet d'y arriver aisément. Ce genre d'aventure ne donne pas du tout envie de se poser, mais de filer le plus vite possible. Enfin bon, la couardise est une chose, la non-assistance à personne en danger une autre. Si au moins le message était plus clair : épidémie, problème écologique ou rébellion ?

Les huitièmes passagers

Quand ils débarquent, l'endroit est désert, quelques portes sont fermées, à vous de les ouvrir à l'aide de passes



Si vous avez vu le film, vous devriez faire preuve de prudence dans cette salle.

REMARQUES

Une carte audio Wave Table (AWE32, Wave Blaster) ou supérieure est fortement conseillée pour tirer profit des musiques de Nicolas Choukroun, programmeur et scénariste du jeu.

INTERET 93

+

Animations S-VGA
Les décors
L'ambiance
Les musiques

−

Les persos 2D jurent parfois avec l'environnement
Il est conseillé d'avoir une carte vidéo PCI

TECHNIQUE 89



Le passage de cette barrière vous conduira au troisième niveau.

de couleur. Ce genre d'action peut être effectuée par n'importe qui, mettre une carte dans une fente étant accessible au commun des mortels. En revanche, les tâches physiques seront réservées au gros bras de l'équipe, Williams, le commandant de bord, les combats à Hericksen et les tâches médicales à Laura. O'Connor, lui, est plutôt le scientifique. Vous vous baladerez toujours en groupe, mais vous devrez veiller à ce que tout le monde ait l'équipement qui lui correspond. Chaque personnage peut posséder dix objets, mais gare à ne pas dépasser la dose : si après une énigme particulièrement difficile vous devez récupérer un objet et que vous n'ayez plus de place dans votre inventaire, vous devrez recommencer votre problème, après avoir fait le ménage bien entendu. C'est donc avec cette équipe de baroudeurs que vous évoluerez dans des décors somptueux de la colonie minière. Il se peut qu'au détour d'un couloir, vous soyez en présence d'êtres belliqueux. Des Aliens ? Pas seulement... Votre premier combat vous opposera à un humain, vêtu d'un exosquelette tout comme tous les membres de votre équipe. Ces combinaisons vous protègeront des attaques ennemies pour un certain temps (nous y reviendrons plus tard) et vous permettront d'y adapter une mitrailleuse, nulle et non avenue dans les combats au corps à corps où vous vous servirez de vos poings. Si vous préférez, vous pourrez utiliser des mines pour les poser sous les pas des robots. Mais le plus efficace reste sans conteste les grenades. C'est d'ailleurs avec ces seuls objets que vous pourrez détruire les Aliens. Mais revenons quelques instants sur la trame du scénario. Ce jeu est tellement génial, que je ne sais plus par quel bout vous le présenter. Je me sens comme un spectateur enjoué sortant du cinéma et voulant raconter le dernier film génial à un ami (bien que je déteste ce genre de pratique). Il ne sait pas par quel bout commencer, il raconte tout : "Et pis là, il fait ça, oooh, et là, c'est génial et pis y a ça", et l'ami en question lui fout tout naturellement son poing libérateur dans la gueule. Bon, je vais dire les choses posément. Le scénario ne se borne pas à un affrontement entre votre équipe et les Aliens. Au fur et à mesure que vous avancerez, vous découvrirez une histoire d'une variété extraordinaire, très trash en ce qui concerne les écrans. Regardez-moi cette galerie sanguinolente ! Enfin, on imagine mal un produit dérivé d'Alien contant les mérites d'un chevalier aux longs cheveux blonds, d'une princesse à délivrer et d'une sorcière à anéantir, ça nous change des niaiseries habituelles. Pas de concession, les choses sont montrées, brutes. On pourra remarquer que les dialogues ont aussi été bien adaptés dans la version micro, et que le langage est toujours aussi cru que dans les films. Dans l'aventure, vous vous apercevrez donc que les Aliens ne sont pas les plus dégueulasses des êtres présents dans le jeu. Non, vous ne rencontrez pas de SuperAlien, avec des dents encore plus longues, des mutants aliens, des grands-pères aliens plus féroces. Une mère ?... Pourquoi pas. Mais qui peut être plus féroce qu'un Alien, alors ? Un militaire de carrière ? Un chef à la Poste, un inspecteur des impôts ? Mettez votre base de données ludique en route et pensez aux gens qui veulent détruire des mondes. Qui fout le plus souvent le bordel hormis des Aliens justement ? On a d'une part les militaires précités, et d'autre

La galerie d'horreur

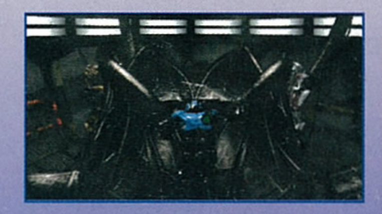


Voici une liste de quelques-unes des scènes les plus gores du jeu. La liste est encore très longue, mais ces quelques photos peuvent vous donner une idée de ce que vous rencontrerez dans le jeu, bien que ces quelques captures d'écran ne soient pas le reflet exact de cette ambiance sordide.













Galerie de portraits



Hericksen, Henry : Commandant de mission

Après un passage en cour martiale pour lâcheté sur un champ de bataille, il a perdu son grade de capitaine. Le résultat de ce manque de bravoure fut que ses troupes périrent. C'est avec énormément d'a priori que ses camarades jugent son comportement dans cette mission qui leur est imposée. À moins que vous ne jouiez bien, car c'est principalement ce personnage que vous dirigerez au début de l'aventure.



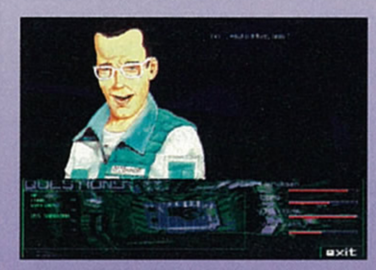
Mc Guiness, Lora : Docteur

Après de brillantes études dans les plus brillantes universités de médecine américaines, c'est tout naturellement qu'elle est devenue une experte dans ce genre de mission grâce à ses connaissances scientifiques. Peu courageuse, elle a néanmoins une fonction essentielle pour la mission que vous aurez à accomplir.



Williams, Mac : Pilote

Sa jeunesse dans le Bronx lui a valu quelques déboires avec la justice. S'adonnant à diverses drogues, il fut jeté en prison pendant deux ans. Plusieurs tentatives de suicide. Néanmoins, il excelle dans son domaine, le pilotage.



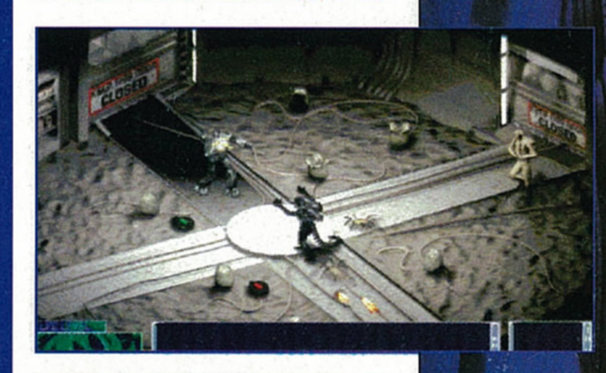
O'Connor, Jack : Expert scientifique

Avec un Q.I. de 221, cet homme vous sera très utile pour toutes les énigmes du jeu. Suite à une grave maladie à l'âge de 14 ans, il a dû être opéré et on a dû insérer dans son organisme des éléments synthétiques. Ses études sont très impressionnantes

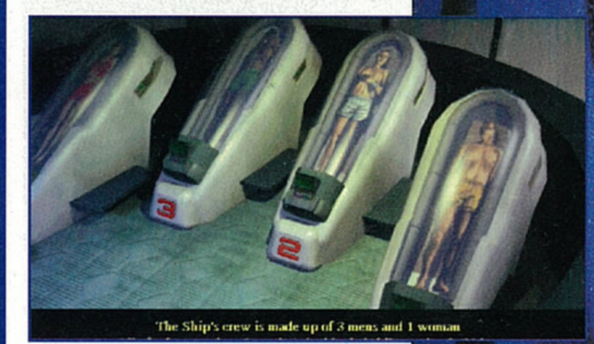
part les scientifiques. Bon ben voilà les coupables. Imaginez ces tarés (dans les jeux, ils sont souvent représentés comme des fous furieux) avec des Aliens et des humains sous la main. Un champ d'expérimentation unique en son genre, sur une planète que personne ne connaît ou si peu. Je ne vous dis pas quel genre d'expérience ils pratiquent, vous pourrez sans doute le deviner ou le découvrir par vous-même en jouant à ce jeu que je me permets une fois de plus de vous conseiller. Ajoutez à ce scénario en béton armé une sombre histoire de came, des portraits psychologiques de votre équipe très avancés, vous obtiendrez "Alien". Le temps jouera également un rôle très important dans le soft car il sera toujours votre adversaire, sous la forme d'astéroïdes, d'Aliens ou autres dangers de ce genre. Vous avez un temps imparti pour passer au niveau supérieur. Quand vous progressez rapidement, le temps passe lentement. Si en revanche vous glandez dans les couloirs sans rien foutre, sans progresser, il passe plus vite et les Aliens vous gaulent dans les minutes qui suivent (cf. Tips : je suis vache-



L'ouverture des réservoirs d'essence ne pourra se faire sans Mc Williams.



Ce genre de combat en 3D isométrique n'est pas très réaliste, mais comme d'hab. vachement beau. Ils sont assez rares.



Driiiiiing !!



La console de votre vaisseau.

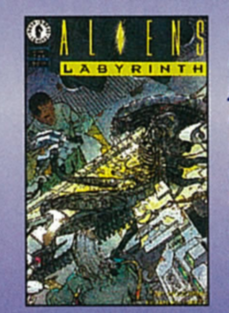
Ce passe vous permettra d'allumer l'ordinateur.

L'équipe est prête.

Ce genre de graphisme somptueux est fréquent dans Alien's.

Grâce à cette machine, vous pourrez nourrir vos persos.

Alien, les BD



Nombreuses sont les goodies inspirées d'Aliens. Ce jeu en fait partie, mine de rien ! Ainsi que le musée Alien de Londres, le tour Alien situé juste à côté (à ne manquer sous aucun prétexte si vous y allez), les livres et les bandes dessinées. C'est une de ces dernières qui a inspiré les scénaristes de ce jeu vidéo. Attention, ce fut un choix judicieux : elles ne sont pas toutes excellentes, certaines étant même médiocres. On peut constater que les scénaristes ont pris la liberté de ne pas faire du case à case comme on aurait pu le craindre. Souhaitons simplement que nous autres petits Frenchies puissions bénéficier d'un album en un seul volume, traduit. Le message est-il bien passé ?

ment au tips aujourd'hui !). Ce genre de challenge fout encore plus la pression. Maintenant que vous connaissez l'histoire, je me dois de vous parler de la réalisation technique qui nous prouve une fois de plus que le studio Cryo est à la pointe de tout ce qui se fait en 3D, c'est tout bonnement génial.

Comme s'"ils" allaient sortir de votre écran

Alors là, bravo ! Bon, faut dire que maintenant la 3D, on en mange matin, midi et soir, si bien qu'on finit par friser l'indigestion. Ce n'est pas pour minimiser l'importance des autres, mais on se doit de mettre chapeau bas pour saluer ces six artistes qui ont modélisé les décors, les mouvements des personnages du jeu, tout quoi. Le seul point noir reste les personnages en 2D, qui cassent un peu l'uniformité des écrans. Parfois c'est très beau, mais de temps à autre l'effet est un peu loupé. En réalité, des personnages ont été dessinés à la main, puis scannés et intégrés dans le jeu. On a l'impression qu'ils sont tout plats ! À la rédaction, on est tous tombés sur le cul en regardant les animations 3D, quand les exosquelettes se déplacent notamment ; enfin, les Aliens ne sont pas mal non plus. Et puis ces chaînes, oui des chaînes toutes connes, qui pendent et oscillent légèrement, comme si un vent les faisaient onduler, comme si un vent sortait de notre moniteur. Incroyable de... perfection, qui n'existe pourtant pas. Non mais sans déconner, pourquoi lisez-vous ce foutu texte ? N'êtes-vous pas déjà dans un quelconque supermarché en train de chercher une loupe pour admirer le moindre détail de ces captures d'écran ? Quand on pense que toutes les animations 3D sont en S-VGA plein écran... C'est pas vraiment le pied ! Je ne peux que trop vous conseiller de posséder un Pentium pour tirer pleinement parti de la beauté de ce jeu, sans saccades. Et puis, y a quand même une putain d'ambiance ! La musique y est pour beaucoup : elle fait penser à celle des films, en arrière-plan, omniprésente. Elle est agréable, on n'y fait pas attention, mais si on la coupe, le jeu se voit diminué au niveau de ses effets. On flippe, les Aliens peuvent arriver n'importe quand, et on découvre très souvent des scènes d'une horreur rarement atteinte même dans les films

EDITEUR : Mindscape (16) 99 87 58 87 •TEXTES ET VOIX : en français.1 joueur, config mini : 486 DX2 66 - Pentium 60 recommandé, compatible Windows 95



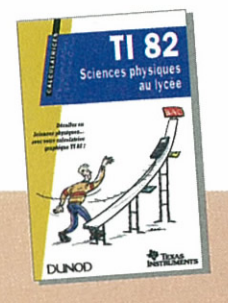
- POUR ATTERRIR SUR LA PLANETE : DESCENDEZ DANS LA SALLE DE LA CONSOLE. APPUYEZ SUR LE BOUTON ON À GAUCHE DU GRAVEUR DE CD-ROM. REMONTEZ ET ALLEZ FOUILLER DANS L'ARMOIRE ET LE TIROIR DE LA CHAMBRE DU FOND (OUVREZ LE TIROIR EN APPUYANT SUR LE BOUTON ROUGE). VOUS TROUVEREZ UN PASSE JAUNE ET UN CD VIERGE. REVENEZ DANS LA SALLE DE LA CONSOLE, UTILISEZ LE PASSE JAUNE SUR CETTE DERNIERE. SÉLECTIONNEZ LES DEUX PREMIERES DEMANDES DE RENSEIGNEMENTS POSSIBLES. METTEZ LE CD DANS LE GRAVEUR. ALLEZ DONNER LES COORDONNÉES D'ATTERRISSAGE À WILLIAMS.
- POUR OBTENIR LE PASSE VERT, PARLEZ À LAURA ET DITES-LUI LA PHRASE 5, PUIS LA 1. POUR ÉVITER DES ENNUIS : TOUT DE SUITE APRES AVOIR ATTERRI, FAITES UNE SAUVEGARDE. TRAINEZ DANS LES DIFFÉRENTS COULOIRS ET FAITES DES ACTIONS, MAIS NE SAUVEGARDEZ PAS. QUAND VOUS TROUVEZ QUE VOUS AVEZ FAIT UNE ACTION REMARQUABLEMENT SPIRITUELLE, RECHARGEZ VOTRE ANCIENNE PARTIE ET FAITES VOS ACTIONS TRES VITE SANS PERDRE UNE SECONDE. LA SURVIE EST À CE PRIX.

Hourra !!! Le plus beau jeu d'aventure du monde est aussi un des plus intéressants et possède une durée de vie assez conséquente. Malheureusement, il faut une config un peu au-dessus de la moyenne : un Pentium 60 avec une bonne carte vidéo est l'idéal. J'en redemanderai encore si j'avais terminé le jeu !

Dès la rentrée, étonnez vos parents



Découvrez tout sur la programmation de votre calculatrice graphique Texas Instruments

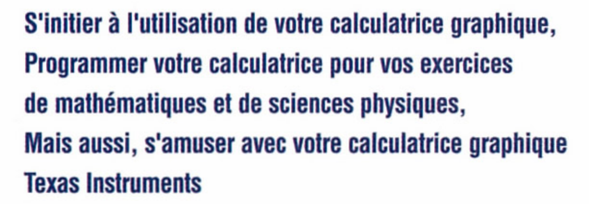


NOUVEAU :

TI-82 : sciences physiques au lycée.

Cet ouvrage explique, à l'aide d'exemples tirés des nouveaux programmes de Seconde, Première et Terminale, comment résoudre simplement un exercice et comment exploiter des résultats expérimentaux.
Il est destiné aux lycéens et aux enseignants et leur permettra de s'affranchir, à l'aide de leur calculatrice graphique, des difficultés mathématiques, pour faire avant tout,... des sciences physiques !

Code 42794 • 98,00 F.



S'initier à l'utilisation de votre calculatrice graphique,
Programmer votre calculatrice pour vos exercices de mathématiques et de sciences physiques,
Mais aussi, s'amuser avec votre calculatrice graphique Texas Instruments
Les ouvrages de la collection calculatrices TI-82, TI-85 de Dunod Texas Instruments vous apportent une aide efficace pour étonner vos parents.



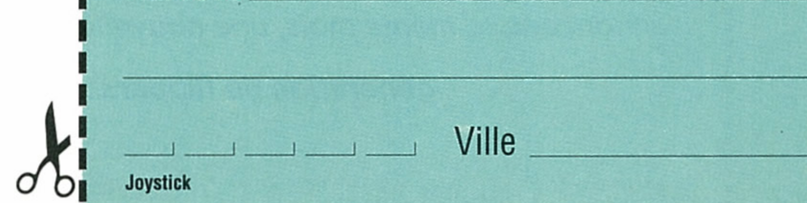
POUR PLUS D'INFORMATIONS,
MERCI DE RETOURNER CE COUPON À :

Texas Instruments
Ouvrages Techniques MS83
BP 5 - 06271 Villeneuve-Loubet CDX

Ouvrages en vente chez votre libraire







Tilt contre Pro Pinball, The Web Interview exclusive !!!

Tilt - Pro Pinball, The Web

PC CD-ROM





Pendant deux ans, la suprématie des flippers avait été assurée par 21St Century. J'ai relu un ancien Joystick, le premier Pinball était annoncé en preview comme une véritable révolution, ce qui était vrai. Mais au bout de deux ans de gavage d'oie, cette hégémonie semble bel et bien terminée. Tilt et The Web annoncent, le même mois, une nouvelle génération de flippers...

Léo de Urlevan

Pour lui parler, ça n'a pas été facile. On pouvait bien entendu la voir, mais tenir une conversation soutenue avec elle était impossible en pleine partie, d'autant plus qu'elle a une toute petite voix. Il a donc suffi de la bloquer avec un des flips, un de ses anges gardiens comme elle aime à les appeler.

Joystick : Salut ma boule ! On se tutoie ?

La boule : Bien sûr Léo, tu sais bien que toi et moi, c'est une longue histoire d'amour...

Joy : Comment t'appelles-tu? Je te demande cela pour donner un petit côté intimiste à notre conversation, et puis... les gens ont le droit de savoir.

La boule : Je m'appelle Perpa. C'est un jeu de mot complètement pourri, mais la sonorité de ce prénom correspond à ma personnalité, je suis une dure, moi !

Joy : Nul n'en a jamais douté ! Au fur et à mesure que tu vieillis, excuse moi (rires), mais tu deviens de plus en plus belle et attirante. Comment expliques-tu cela ?

Perpa : C'est très simple : je suis virtuelle. J'ai toujours la même taille sur un écran, mais il n'en va pas de même dans vos disques durs. Les gens qui me programment m'offrent régulièrement un lifting qui leur prend des heures de travail. Dans mes deux derniers rôles, Tilt et The Web, ils en ont vraiment bavé, mais je n'ai jamais été aussi res-





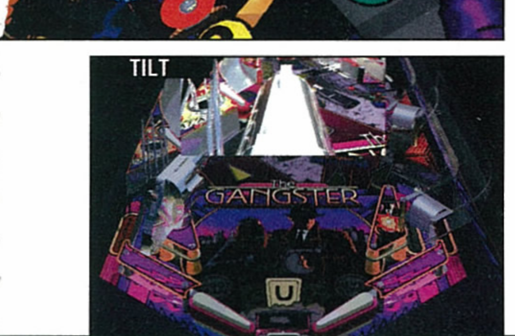


Ces deux photos ont été prises à une seconde d'intervalle. On comprend que l'on ne puisse pas faire de montage dans ce mode de jeu ! L'action suit bien évidemment la balle, mais en se rapprochant sans cesse de l'endroit où se trouve la boule. Vu qu'elle bouge tout le temps, l'effet est très impressionnant. Mais cela reste peu jouable.

Tilt & la 3D scrollante







plendissante. Il faut dire qu'ils ont tout repris de A à Z. Ils m'ont opéré sur station Silicon Graphics : rien à voir avec les filles qui se font siliconer pour des raisons curieuses, non, je n'ai pas pris un gramme. Le résultat est frappant, non ? Je reflète les endroits sur lesquels je passe ! Avant, j'avais souvent un design en 2D et on n'avait pas l'impression que je roulais. Avec ces effets ahurissants, y a pas de doute, on ne m'a jamais vu sous un meilleur jour. J'aimerais ouvrir une parenthèse à ce sujet. J'aimerais que les boules réelles cessent de me harceler, vous savez, celles des flippers que l'on trouve dans les cafés. Il se trouve qu'avec l'arrivée de Tilt, on les trouve ternes. Il est vrai qu'elles n'ont pas mon éclat, mais ce n'est pas une raison pour se plaindre à la magistrature des loisirs et déposer des pétitions au ministère de l'Environnement graphique.

Joy : Elles sont votre raison même d'exister.

Perpa : Tout à fait, et moi je ne cherche pas d'embrouilles avec elles. Jusqu'à présent, nous ne travaillons pas dans les mêmes bureaux !

Joy : Jusqu'à présent ?

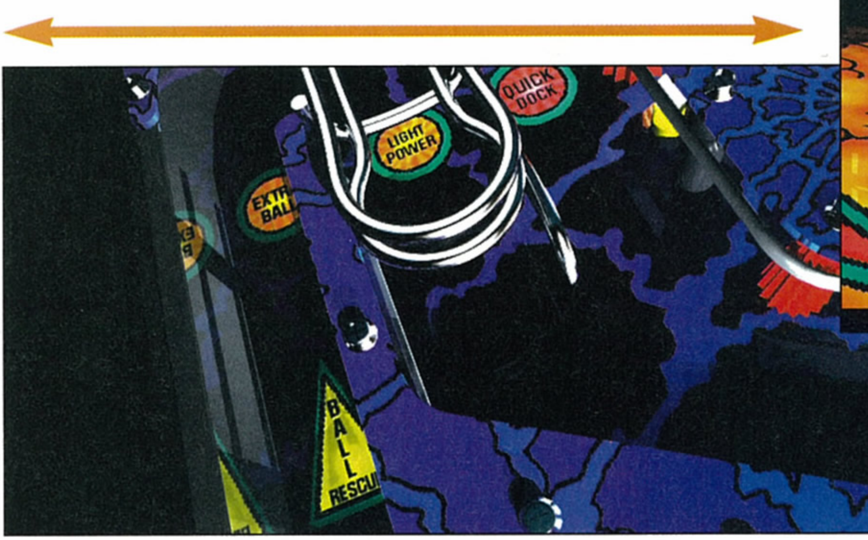
Perpa : Oui. Les flippers sur lesquels je travaille dans Tilt sont tellement bien réalisés qu'il serait possible d'en adapter au moins un pour les cafés ! C'est le monde à l'envers, non ? Alors, je leur trouve du boulot et elles se plaignent, c'est scandaleux !

Joy : Parle-moi justement de ces fameux flippers. Tu n'es pas seule à faire tout le boulot quand même ! (rires)

Perpa : Je ne me suis jamais sentie en telle symbiose avec mes partenaires. Ils sont très beaux eux aussi, j'ai d'ailleurs un petit béguin pour les bumpers mais je ne crois pas que le mariage soit possible : ils repoussent toutes mes avances ! Trêve de plaisanteries, c'est à peine croyable. Les six flippers de Tilt et celui de The Web sont les premiers à être dans une









WEB

TILT

Funfair

1 Allumez les lettres F, U et N, et la porte 2 s'ouvrira.

2 La porte du parc d'attractions qui s'ouvre en descendant les trois lettres.

3 Abattre ces cibles vous permet de capturer les balles.

4 Le bonus "multiplier" vous permet de multiplier votre bonus quand vous allumez les trois passages.

5 Le tourniquet permet de gagner des lots comme des points, des extra-balls, etc.

6 Lorsque vous avez fait l'action décrite dans le 3, vous capturez vos balles si vous passez par là.

7 Quand vous passez par cette rampe, vous obtenez successivement 1, 2 ou 5 millions. C'est facile et donc bien payé.

8 Si vous passez trois fois de suite rapidement, vous allumez une des lettres de Frenzy.

9 Le Frenzy : une fois entièrement allumé, tout ce que vous toucherez comme cible, vaudra cinq millions ! Pendant un certain temps...

10 Le train fantôme a la même fonction que le tourniquet.

3D digne de ce nom, l'essai de Sierra n'ayant pas été très probant. La résolution est en 800 x 600 (Tilt), et on voit l'ensemble de la table. Dans the Web, on peut pousser la résolution jusqu'en 1024 x 768, en 32 000 couleurs si la carte vidéo le permet. Pour être tout à fait franche, on ne distingue pas tous les détails ou bien il faut jouer sur un écran plus grand que la moyenne. Un 20 pouces, c'est vraiment génial, mais vu le prix ça fait cher le jeu. Un 17 pouces est un bon compromis. Et puis, les deux sont très jouables même sur des DX2 comme vous dites. Vous savez, moi de l'intérieur, je ne ressens pas les ralentissements de vos machines, je ne m'en rends pas bien compte, mais un des programmeurs de mon lifting m'a montré tous les flippers du monde avec des configs différentes sur une cassette vidéo. Ben oui, je ne peux pas être au four et au moulin, travailler et regarder la télé. Oui, je me suis donc vu à l'écran sur un 486 DX2, la machine la plus répandue du marché : c'est parfait malgré la haute résolution. Sur Tilt, et seulement sur celui-là, les fanatiques inconditionnels des flips en 2D peuvent revivre comme au bon vieux temps qui n'est pas encore si loin pour avoir un flipper classique. Tout cela reste très fluide. Et si l'on n'est pas satisfait des deux premières représentations, on pourra opter pour un jeu en 3D avec scroll ! Mais alors là, il faudra une grosse bécane, et la jouabilité ne sera assurée que si vous connaissez bien le flip au départ. En revanche, dans The Web, priorité est assurée à la 3D fixe mais sous six vues différentes. Visuellement, les deux sont très impressionnants !

Joy : On croirait entendre Bill Gates vanter les mérites de Windows 95 !

Perpa : Oh, moi tu sais, je ne vends







- **WEB :** Accédez aux missions en atteignant la cavité du jackpot

rien, je ne fais que travailler ! Mais toi tu les as vu tourner, tu as un jugement impartial, tu peux en parler à tes lecteurs !

Joy : Oui, tout ce que vient de dire Perpa est exact. Mais revenons à notre interview. Penses-tu avoir trouvé la consécration dans ce travail ?

Perpa : Pour moi, c'est une promotion très importante. J'espère que les joueurs le comprendront et qu'ils ne joueront plus qu'à ces deux jeux car ce n'est pas très agréable pour moi d'officier dans d'autres bureaux que ceux de Tilt ou de The Web. C'est le jour et la nuit avec ce qui se faisait il y a encore un mois. Tiens, tu prends n'importe quel 21St Century, je m'y ennuie : depuis deux ans ils n'ont absolument pas perfectionné leur interface, le moteur est toujours le même, et bien que ce dernier soit très efficace le joueur constatera que c'est bon de changer un peu de temps en temps. Remarque, quand le premier Pinball de 21 St est arrivé, ce fut une réelle révolution mais Pinball World est la goutte d'eau qui a fait déborder le vase. Enfin, c'est de l'histoire ancienne. Maintenant, je prends vraiment du plaisir à travailler : les musiques sont géniales, rythmées et très nombreuses dans The Web. Les sons sont fantastiques dans les deux. Dans Tilt, lors de certaines actions, lorsque je me fais capturer par exemple, l'animation en 3D est magnifique. Dans The Web, je peux souffler un peu lorsque le joueur a accès aux petits jeux d'arcade oranges comme dans les flippers des cafés.

Joy : La jouabilité est-elle aussi bien rendue qu'avec les moteurs de 21St Century ?



Perpa : Arrêtons de parler de ceux-là, veux-tu ? Ils m'ont exploitée pendant des années pour un salaire de misère, et de plus je n'ai touché aucune royaltie sur les ventes. Quel que soit le mode de jeu, tout est très rapide excepté dans le mode 3D scrollant de Tilt, je l'ai déjà dit. Dans ce dernier,

The web

1 Le bonus multiplicateur. Si vous allumez toutes les cibles, le bonus est multiplié par 2, 4, 6, 8 puis 10.

2 L'endroit incontournable. Une fois entré dans ce trou, une mission s'active : détruire des cibles, prendre des rampes, entrer dans les trous. Lorsque le mode "multibille" est activé, le passage d'une bille à cet endroit vous fera décrocher le jackpot, le double, le triple ou super-super-jackpot. Quand l'extra-ball est allumée, c'est aussi là qu'il faut aller pour la récupérer.

3 Les bumpers. Classiques. Lorsque la mission des bumpers est activée, ils clignotent et vous devez les frapper 25 fois.

4 Passer dans ce trou activera l'aimant.

5 L'aimant stabilisera la bille juste devant le flip, et vous prendrez la rampe située juste en face.

6 La première fois que vous y entrez, vous avez le choix entre plusieurs chiffres : 2, 3, 4 ou encore un point d'interrogation. Cela correspond au nombre de passages que vous devez encore faire dans ce même endroit pour activer le mode "multibille". Mais évidemment, vous aurez autant de balles que de passages effectués.

7 Lorsque ce couloir est allumé, la bille vous reviendra sur la table. Sinon, elle ira misérablement à la cave.

8 Voici la rampe sur laquelle il faut monter pour capturer les boules.

9 Les cibles. Lorsque la mission qui consiste à abattre les cibles est activée, vous devez en abattre dix pour la gagner. C'est la mission la plus facile.

10 Lorsque ce point rouge est allumé, les balles que vous perdez sont automatiquement relancées.









Tilt	The Web
INTERET 90	INTERET 80
+ Pour toutes configs. C'est très très beau. Les anims 3D. Trois modes de jeu. Les flippers sont excellents. J'ai ridiculisé Casque Noir au score.	**+** Le réalisme de la boule. Le flipper : comme un vrai. Les petits jeux renforcent le réalisme. Les musiques CD. C'est magnifique. J'ai ridiculisé Mic au score
– Renvoi de la boule un peu étrange parfois. Pas de jeux vidéo à jouer avec les flips. Le comptage des points est bizarre	**–** Il n'y a qu'une table
TECHNIQUE 85	TECHNIQUE 91

Ganster

C'est génial, mais nous n'avons pas eu la doc ! On a dû déduire les actions à effectuer pour gagner le plus de points possible. Voici une liste qui peut s'allonger grandement car les actions sont très nombreuses.

1. Le bonus multiplicateur : comme d'habitude, si vous allumez tous les couloirs, vous verrez votre bonus multiplié par 2, 4, 6...
2. Le Bearcats Club est l'endroit où vous pourrez bénéficier des divers bonus tels que les extra-balls et autres jackpots.
3. Quand vous allumerez les cinq lettres de STILL, le lock sera lu. Euh... La capture des boules sera possible.
4. La chaudière vous permettra de capturer vos boules.
5. Chaque bumper vous rapportera 250 000 points.
6. Passez sur cette rampe, qui, une fois baissée, vous rapportera 5 millions.
7. Passer sur celle-ci six fois de suite enclenchera un compte-à-rebours de points que vous arrêterez en allant au Bearcats Club. Vous gagnerez le nombre de points restants.

on peut constater quelques bizarreries quand même ; c'est très léger mais il faut en parler. Alors que le flip ne fait que m'effleurer du bout de son corps, je me vois propulsée tout en haut du flipper. De la même manière, avec un toucher assez faible, je peux prendre des rampes assez pentues sans la moindre difficulté. Enfin, moi ça ne me dérange pas, j'aime bien prendre les rampes, d'autant plus que celles-là sont particulièrement sinueuses. En revanche dans The Web, au niveau de mon toucher, c'est parfait, voilà véritablement un flipper qui aurait pu être conçu en vrai. Il claque ! En effet, une fois le score de 700 millions dépassé, on a un crédit en plus, ce qui pourrait être ridicule vu que les parties sont automatiquement gratuites. Ces crédits peuvent ajouter une Perpa en fin de partie si on est particulièrement proche des 700 millions. Son problème réside dans le fait d'être seul justement, alors que Tilt propose six tables.

Joy : Merci Perpa... On se revoit bientôt ?

Perpa : Certainement. Bises à tous tes lecteurs.

Joy : Ce sera transmis. Et voilà !

TILT
GENRE : Flipper
EDITEUR : Virgin (1) 53 68 10 10
TEXTES ET VOIX : anglais
NOMBRE DE JOUEUR : 1 à 4 joueurs
CONFIG. MINI : 486 DX2

PRO-PINBALL, THE WEB
GENRE : Flipper
EDITEUR : Empire
Ubi Soft (1) 48 18 50 00
TEXTES ET VOIX : anglais
NOMBRE DE JOUEUR : 1 à 4 joueurs

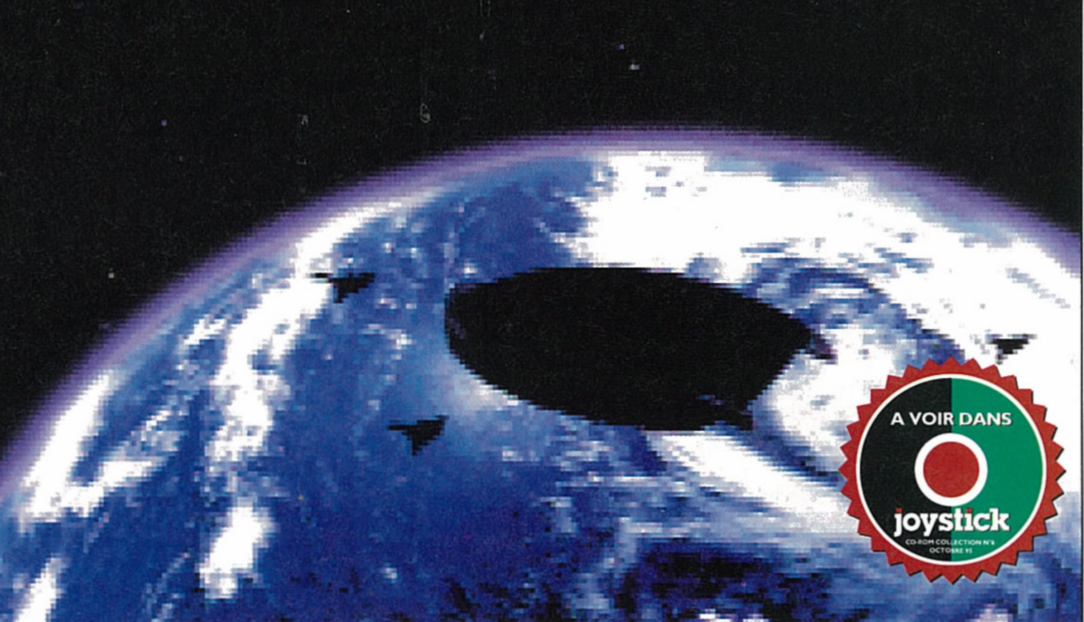
Conclusion : Difficile de faire une conclusion qui tranche en faveur de l'un ou l'autre de ces flippers tant ils marquent une évolution décisive. Si je devais jouer à l'un d'entre eux, ce serait The Web, pour son réalisme, mais j'y jouerais sans doute moins longtemps que Tilt, car il n'y a qu'une table.



Raven

PC CD-ROM

Cryo, le maître incontesté de la 3D, change son fusil d'épaule. Après de somptueux jeux d'aventure assez faciles, le studio de développement français passe aux jeux d'arcade avec ce produit signé Mindscape. Le résultat : mi-figue mi-raisin...







Une partie de Raven ?

LEO DE URLEVAN

Tout d'abord, une précision s'impose : ce coup-ci, pas la peine de chercher une quelconque trace de poésie, de l'amour, des fleurs, cela n'a rien à voir avec les superproductions du type Lost Eden ou du Commander Blood. Vous êtes le meilleur pilote de tous les temps, mais ça vous vous en doutiez sinon vous n'auriez pas acheté ce jeu (si c'est pour se faire traiter de minus, c'est pas la peine). Ce n'est pas non plus le tout d'être doué, il faut aussi avoir des ennemis dans son viseur. Il convient donc de faire un rappel de la situation politique de votre époque. Les aliens attaquent la planète : jusqu'ici, tout est normal, vous vous apprêtez à vous venger, à bondir dans votre vaisseau, à pleurer vos proches, enfin tout ça dans l'ordre. Eh ben, ça ne va pas du tout se passer comme ça car le maître du monde a signé un armistice. Les aliens sont cruels et les terriens sont de plus en plus malheureux. Oui, bon, ça c'est un peu normal. Cette situation vous place entre deux feux : les aliens à affronter (les Armids) et les terriens collabos qui vous considèrent comme des terroristes. Pour ne pas lutter seul, vous rejoignez rapidement le vaisseau spatial Raven et mettez à la disposition des rebelles votre talent et votre savoir-faire. C'est un véritable boulot de polyvalent que vous devrez effectuer, car les missions se suivent et ne se ressemblent pas.



Raid de l'ennemi sur vos anciennes positions.

3 jeux en 1

Au début de la première mission, on est décontenancé : c'est du précalculé ! Quoi, Cryo se met à faire des merdes du type : Wetlands, Chaos Control et consorts ?? Je n'y crois pas une seule seconde. Pourtant, il faut se faire une raison, quand on sait faire de la 3D au kilomètre, on cède à la tentation. Bon, faut reconnaître que c'est vachement rapide, bien animé et ça se démarque un peu quand même des softs précités : le but du jeu n'est pas d'aller le plus loin possible en butant un

max d'Armids. Il suffit en fait de localiser des radars avec une certaine fonctionnalité de votre appareil. Bon, c'est du préca (NDLR : ça veut dire "précalculé") mais y a une carte et on va vraiment où on veut ; et l'action ne manque pas, même si on peut réussir la mission sans détruire aucun vaisseau ennemi. Toute ce niveau se déroule à San Francisco : c'est une chose importante, car même si le plan sur lequel on se base n'a rien à voir avec la carte réelle, ces décors vous rappelleront forcément quelque chose : le Golden Gate, les rues en pente, etc. La deuxième mission reprend les mêmes décors, mais cette fois-ci vous devrez neutraliser les radars précédemment localisés. De la même manière, vous ne serez pas obligé de détruire les astronefs aliens, mais ils vous feront bien des misères. D'autant plus qu'ils sont 512, dans cette mission ! Bon, alors ça bouge bien, c'est fluide et beau, et les actions à faire sont intéressantes. Mais au bout de deux missions, je sens que j'ai envie d'un café, d'une clope - c'était donc pas la période pour arrêter - bref, faudrait pas que ça continue comme ça. Et, comme par miracle, la mission numéro 3 n'a plus rien à voir avec les deux premières ; le jeu correspondrait plutôt à Mechwarrior ou Earthsiege mais en light, en très light même. Comme dans ces deux précédents jeux, vous pilotez un robot bipède. Là, par contre, votre mission sera de nettoyer le secteur d'une manière efficace. Le maniement de l'engin est simple et les options proposées ne sont pas légion, on arrive donc facilement à ses fins. La quatrième mission sera du même acabit, si ce n'est qu'elle est divisée en deux parties : vous devrez protéger un vaisseau allié d'abord sur Terre et ensuite dans l'espace. Là, à nouveau changement de genre : on pense à Wing Commander, à Renegade car c'est rapide et les astres sont grands et impressionnants. Mais bon, sur le combat dans l'espace, la comparaison tourne court car on est loin d'arriver à la cheville de WC3, on n'ose imaginer WC4 (à ce jour, il n'est pas encore arrivé à la rédaction). En fait, ceci n'est pas un combat en 3D ! Aussi surprenant que cela puisse paraître, on s'en aperçoit en y jouant, on ne gère que deux dimensions, ce qui, vous en conviendrez, fait perdre au logiciel un peu de son piquant ludique. Dès lors, plus de surprise, toutes les missions tournent autour de ces moteurs : précalculés, surfaces de planète, combats spatiaux.

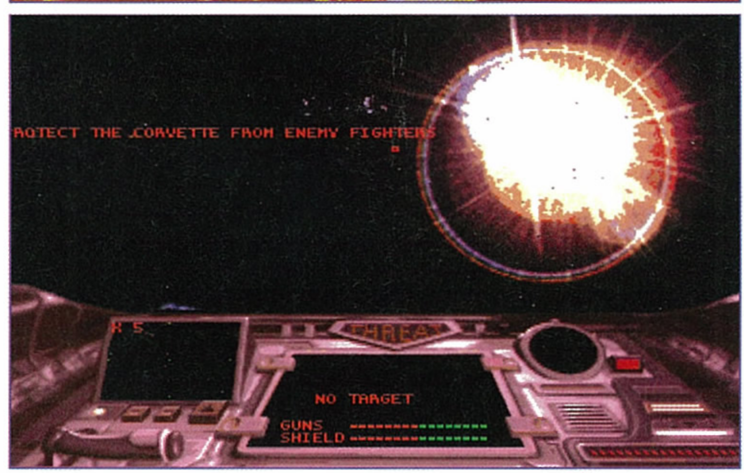
Vive les petites config. !

Si le combat précalculé renouvelle un peu le genre, on ne peut pas en dire autant des deux autres modes de jeu. Ils n'apportent rien à leur genre respectif, même si tout reste très beau. Pis, le combat spatial est vraiment en dessous de tout, ce qui casse l'ensemble du jeu qui aurait pu être remarquable s'il avait été plus travaillé en profondeur. Je m'explique. Maintenant, tous les jeux sortent sur CD-Rom, les éditeurs les remplissent à craquer. Qu'est-ce qui prend de la place : les vidéos. Ce jeu en est donc truffé, elles sont de qualité ainsi que les maquillages et les costumes. Mais bon, au lieu de cela, on aurait eu : 1 Wetlands (daube mais la meilleure de sa catégorie), 1 Mechwarrior et 1 Wing Commander, ce jeu aurait sans doute été le meilleur produit de la fin de l'année. Mais il aurait aussi demandé un peu plus qu'un DX2 pour fonctionner correctement comme il le fait dans sa version définitive. C'est donc un choix qui commence à être la politique maison de chez Cryo. Enfin un éditeur qui ne joue pas dans la même cour que celle des constructeurs ! Bravo, viva la revolucion ! Malheureusement, cela sera sans doute le seul effort concédé aux DX2 en cette fin d'année. Ce n'est donc pas un si mauvais produit que ça, même s'il souffre de quelques défauts..





Voilà ce qui arrive quand on ne se lave pas les mains avant de venir à table.



C'est beau... Dommage que la jouabilité ne soit pas à la hauteur.



L'ascenseur vous baladera dans différents endroits du vaisseau. Tiens, ça me rappelle quelque chose !

GENRE : Action • EDITEUR : Mindscape (16) 99 87 58 87 • TEXTES ET VOIX : en français • NOMBRE DE JOUEUR : 1 joueur • CONFIG. MINI : 486 DX2, compatible Windows 95.

Bien que ce jeu ne soit pas parfait et bien qu'il soit trop light, on constatera avec plaisir que l'on ne s'ennuie pas trop en jouant, la variété des missions et leur alternance y étant pour beaucoup. Les possesseurs de machines puissantes devront s'orienter sur des jeux plus profonds.



- DÉSACTIVEZ QEMM
- DANS LES DEUX PREMIÈRES MISSIONS : LES RADARS SONT DU COTÉ DU PORT. SI VOUS LES TROUVEZ ET LES DÉSACTIVEZ TOUS, VOUS POURREZ FAIRE L'IMPASSE SUR LES AUTRES. LA SORTIE SE TROUVE EN BAS À DROITE.
- MISSIONS 3 ET 4 : LOCKEZ DES CIBLES ET ENVOYEZ-LEUR DES MISSILES. DANS LES MISSIONS EN BIPEDE, IL EST CONSEILLÉ D'ENVOYER DES MISSILES SUR LES AUTRES BIPEDES D'ABORD.



INTERET 75

+
Config. simple
Rapide
Beau

−
Combats spatiaux en 2D
Manœuvres simplistes

TECHNIQUE 75

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !
LES TOPS PC/CD ROM MICROMANIA



STONEKEEP

NEW — CD ROM

Des cachots et des créatures en 3D combiné avec de vrais acteurs et des effets spéciaux incroyables afin de produire un jeu d'un réalisme sans pareil !



TFX MILITARY

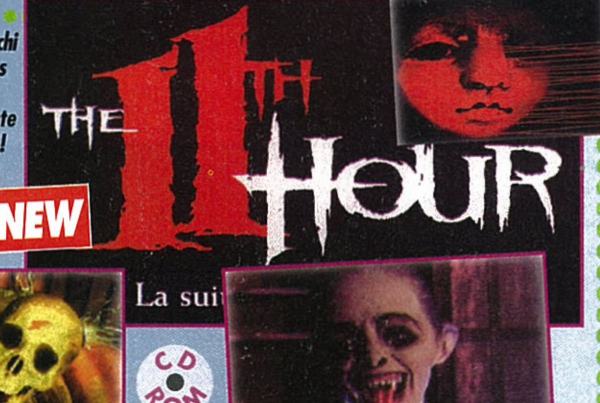
NEW — CD ROM

Un fantastique simulateur de combat utilisant les techniques les plus évoluées de mapping de polygônes et des effets cinématiques !



EF 2000 — Une rapidité jamais atteinte dans les combats supersoniques ou subsoniques.





THE 11TH HOUR

NEW — CD ROM

Un nouveau pas franchi dans la réalisation des jeux cinématiques. Une aventure haletante dans la maison Stauf ! Vous découvrirez des graphismes et des animations extraordinaires !





CRUSADER NO REMORSE

HIT — CD ROM

Incarnez un agent militaire qui doit gagner la confiance des ses ennemis ! Vous êtes propulsé dans un univers de science fiction en 3D bouillonnant d'action et comportant 1 h 30 de video !



HEROES of Might and Magic

NEW — CD ROM

Un habile mélange de rôle aventure et de stratégie ! Partez à la conquête du royaume et abattez vos 3 adversaires !



PHANTASMAGORIA

NEW — CD ROM — Version française

Un gigantesque jeu conçu par la célèbre scénariste Roberta Williams. Ce thriller à suspense a été développé en utilisant les dernières technologies du cinéma et de l'infographie !!





ALIENS

HIT — CD ROM

Un être cruel et malsain se cahce sous la surface de la planète provoquant une peur effroyable chez les aliens. Découvrez ce qui se cache derrière ce mystère terrifiant !

NEW — CYBERMAGE



CD ROM — Livrez une lutte acharnée contre les force malégiques de NeCrom, le maître de Darklight ! Un savant mélange d'interactivité au service d'une action bande dessinée futuriste réalisé par Origin !

NEW — LE SECRET DU TEMPLIER



CD ROM — Sauvez votre fiancée des griffes de Wolfram, un chevalier corrompu qui a traversé le temps pour vous détruire ! Vous serez transporté en 1329, alors que les templiers sont en voie de disparition ...

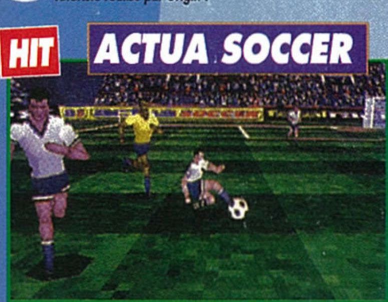
NEW — RAVEN PROJECT

CD ROM — Un superbe jeu d'aventure action et de simulation de vol dans l'espace réalisé par Cryo. Une action intense, des combats d'une variété extraordinaire !

NEW — SU-27 FLANKER

CD ROM — Un simulateur hyper réaliste : toutes les fonctions sont exécutées en temps réel et le modelage d'animation détaillée étourdissant ! Une expérience unique, terrifiante et exaltante !

HIT — ACTUA SOCCER



CD ROM — Une magnifique simulation de football réalisée par Gremlin : Des commentaires en français (devinez par qui ?...) une animation incroyable et des graphismes en français.

HIT — SCREAMER



CD ROM — Un superbe jeu de courses de voitures: les programmeurs de Graffiti ont créé là un véritable jeu d'arcade qui privilégie l'action et une fluidité sans pareil!

HIT — COMMAND & CONQUER

CD ROM — La nouvelle production de l'équipe Westwood, les créateurs de Dune 2, Lands of Lore,.. Dans ce jeu de simulation basé sur la gestion des ressources, incarnez un chef de mercenaires qui devra tout faire pour s'approprier le contrôle du "Tibérium" !!!

HIT — HEXXEN



CD ROM — Une action intense pour un "Doom" au temps médiéval. 9 objets différents à collecter, 8 aventuriers peuvent participer à la même aventure, et la possibilité de regarder vers le haut rendent le jeu extraordinaire

MICROMANIA, L'UNIVERS DU PC CD ROM



STAR WARS REBEL ASSAULT II

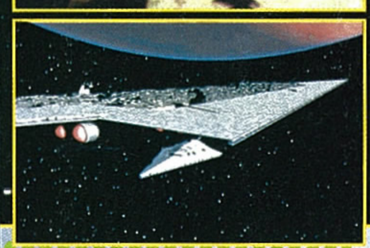
NEW

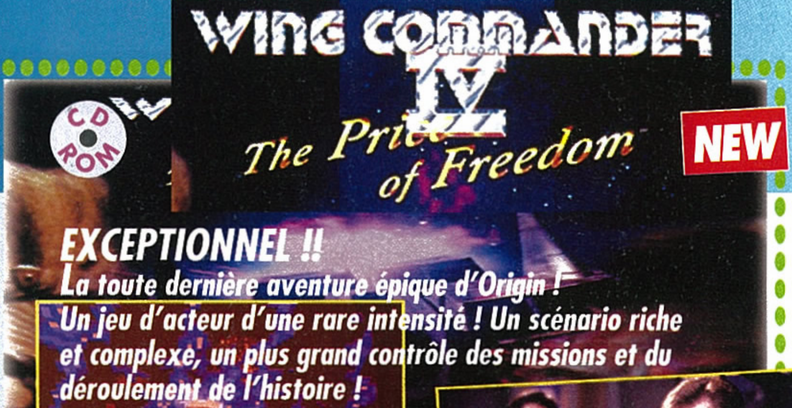
Une action infernale au cours de séquences en 3D précalculées ! Des missions multiples et variées ! Pilotez X Wing, B Wing, Y Wing et autre Falocn Millenium ! ! ! Chevauchez un speeder bike, évoluerez dans une mine ....!!!!











NEW

EXCEPTIONNEL !!
La toute dernière aventure épique d'Origin ! Un jeu d'acteur d'une rare intensité ! Un scénario riche et complexe, un plus grand contrôle des missions et du déroulement de l'histoire !









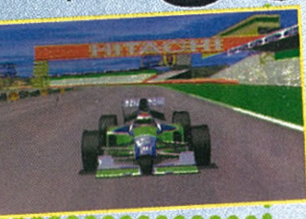


F1 GRAND PRIX 2

NEW

16 Circuits fidèles aux véritables circuits, au virage près ! Des graphismes aux effets lumineux parfaits, une animation et un réalisme incomparable... la nouvelle référence en matière de simulation de course de Formule 1 !









MICROMANIA
LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

LES MAGASINS MICROMANIA

NEW
MICROMANIA PARINOR
Centre Commercial Parinor - Niveau 1
93006 AULNAY-SOUS-BOIS - Tél. 48 65 35 39

MICROMANIA BVD DES ITALIENS
Ouvert tous les dimanches
Passage des Princes
5, boulevard des Italiens
Paris 2 e - Tél. 40 15 93 10

MICROMANIA EVRY 2
Tél. 60 77 74 02

MICROMANIA MONTPARNASSE
double sa surface avec le nouvel espace 32 bits et PC CD Rom !!
126, rue de Rennes
75006 Paris - Tél. 45 49 07 07
NEW

MICROMANIA LES ULIS 2
Tél. 69 29 04 99

MICROMANIA FORUM DES HALLES
Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
Tél. 42 56 04 13
Ouvert tous les dimanches

MICROMANIA ROSNY 2
Tél. 48 54 73 07

MICROMANIA VELIZY 2
Tél. 34 65 32 91

MICROMANIA LA DEFENSE
Tél. 47 73 53 23

MICROMANIA NICE ETOILE
Tél. 93 62 01 14

MICROMANIA LYON LA PART-DIEU
Tél. 78 60 78 82

MICROMANIA LILLE V2
Tél. 20 05 57 58

MICROMANIA EURALILLE
Tél. 20 55 72 72

3615 MICROMANIA - Tout le catalogue des jeux - (1,27 F. la minute)



GRATUITE avec le 1er achat !

De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !

* Sauf sur les Consoles - Remise différée sous forme de bon de réduction de 50 F
IMPORTANT : Les prix indiqués sont valables jusqu'au 2 janvier 96.

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX

J19 Titre	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage ATTENTION ! Consoles 60 F	+ 29 F
Précisez CD ☐ Cartouche ☐ Disk ☐ Total à payer =	F

Nom ....
Adresse ....
.... Tél. ....
Code postal .... Ville ....

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE — Date d'expiration ..../.... — Signature :

Commandez par tél. 92 94 36 00
EN DECEMBRE OUVERT DE 8H à 19H DU LUNDI AU SAMEDI

Règlement: Je joins ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-lettre
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 35 F) pour frais de remboursement — N° de membre (facultatif)

Entourez votre ordinateur de jeux: ☐ PC 3 P ☐ PC CD Rom ☐ Megadrive ☐ Super Nintendo ☐ Playstation ☐ Saturn

Time Gate

PC CD-ROM

Le secret du temps plié

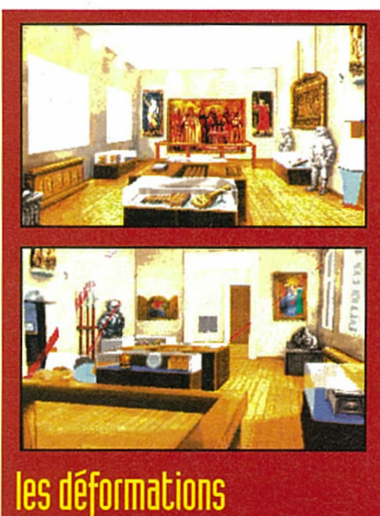
C'est bon, ce coup-ci, on en est sûr, chaque Noël aura son Alone in the Dark. Y a pas de doute, c'est toujours prenant, mais ça ressemble à du réchauffé même si des améliorations notables apparaissent. Affaire à suivre ? À suite plutôt...



Léo de Urlevan

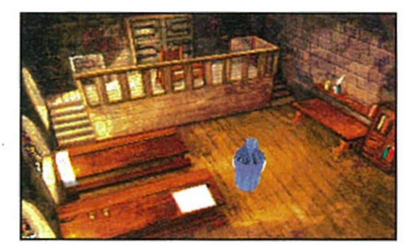
William, étudiant américain à Paris, lit tranquillement son journal dans son appartement parisien, lorsque soudain une hache énorme lancée par un chevalier sorti de nulle part - none shall pass – perfore sa table. William a juste le temps de baisser la tête pour éviter de se la faire couper. Dans un second temps, il saisit la hache en question et la renvoie à son expéditeur, en plein thorax. Match nul (nudge, nudge). Le chevalier se désintègre sous les yeux ébahis de William qui ramasse un petit miroir et une bague, seuls vestiges du passage de ce fou furieux. Dans le miroir, il voit l'image d'un moine du Moyen Age qui lui annonce la disparition de sa fiancée, Juliette Provence (ils auraient dû appeler William Roméo Limousin pour que l'harmonie de ce couple soit parfaite). S'il veut la retrouver, il faut qu'il aille au musée d'Histoire et des Traditions. N'écoutant que la voix de son amour pour sa belle (je sens que je vais craquer), il se lance à corps perdu dans cette quête dont le scénario atteint presque les sommets de la série B péruvienne. Ensuite, ça s'améliore, mais pour l'instant c'est pas folichon, on se croirait chez Sierra. Au cours de la partie, notre héros devra bien entendu délivrer machine, l'aut'là, mais ce n'est que pour la forme. Le jeu se déroule au Moyen Age avec une sombre histoire de sorcellerie, de templiers et de réincarnation. Le côté historique marque une amélioration indiscutable par rapport à la série des Alone, vraiment gavante. Vous vous retrouverez plongé dans le temps, grâce à un habile tour de passe-passe, mais pas pour n'importe quelle raison : vous êtes en effet la réincartation de Thibaud de Mondidier, dont les effets personnels sont exposés au musée dans lequel vous avez commencé l'aventure ! Ce musée se trouve en effet sur l'ancien site du COT,

l'amicale des poules pondeuses du Gers. Non, en fait le COT est une abréviation tout à fait abusive et stupide. Normalement, c'est la Commanderie de l'ordre des templiers, ces personnages historiques au passé on ne peut plus trouble. Le scénario est donc beaucoup plus pensé que dans les Alone – oui, j'y reviens tout le temps, mais le jeu y fait tellement penser. Ne serait-ce que lors de l'installation, on a droit aux inévitables décompressions et copies de camera 01.pak, les mêmes noms de fichiers. Le menu d'installation identique, cette espèce de truc bleu pourri. En revanche lorsqu'on commence à jouer, pas de doute, c'est beaucoup plus détaillé. Alors que Carnby n'avait pas de visage ou si peu, deux yeux et une moustache ringarde, on découvrira avec plaisir que William Tibbs possède des rouflaquettes, une vraie gueule, des yeux bleus...



les déformations

Selon la vue de la caméra, un objet sera restitué avec des dimensions assez étranges, mais ça reste rare. Alors qu'il est debout, notre personnage est à peu près aussi haut que la porte. Quand il rampe, c'est pour éviter les lasers déclenchant automatiquement l'alarme. Mais s'il se levait, il se cognerait certainement la tête car il est devenu géant avec ce changement de vue.



Les caméras fixées au plafond amènent une certaine clarté des lieux.



La mélomanie de ce nabot le perdra.

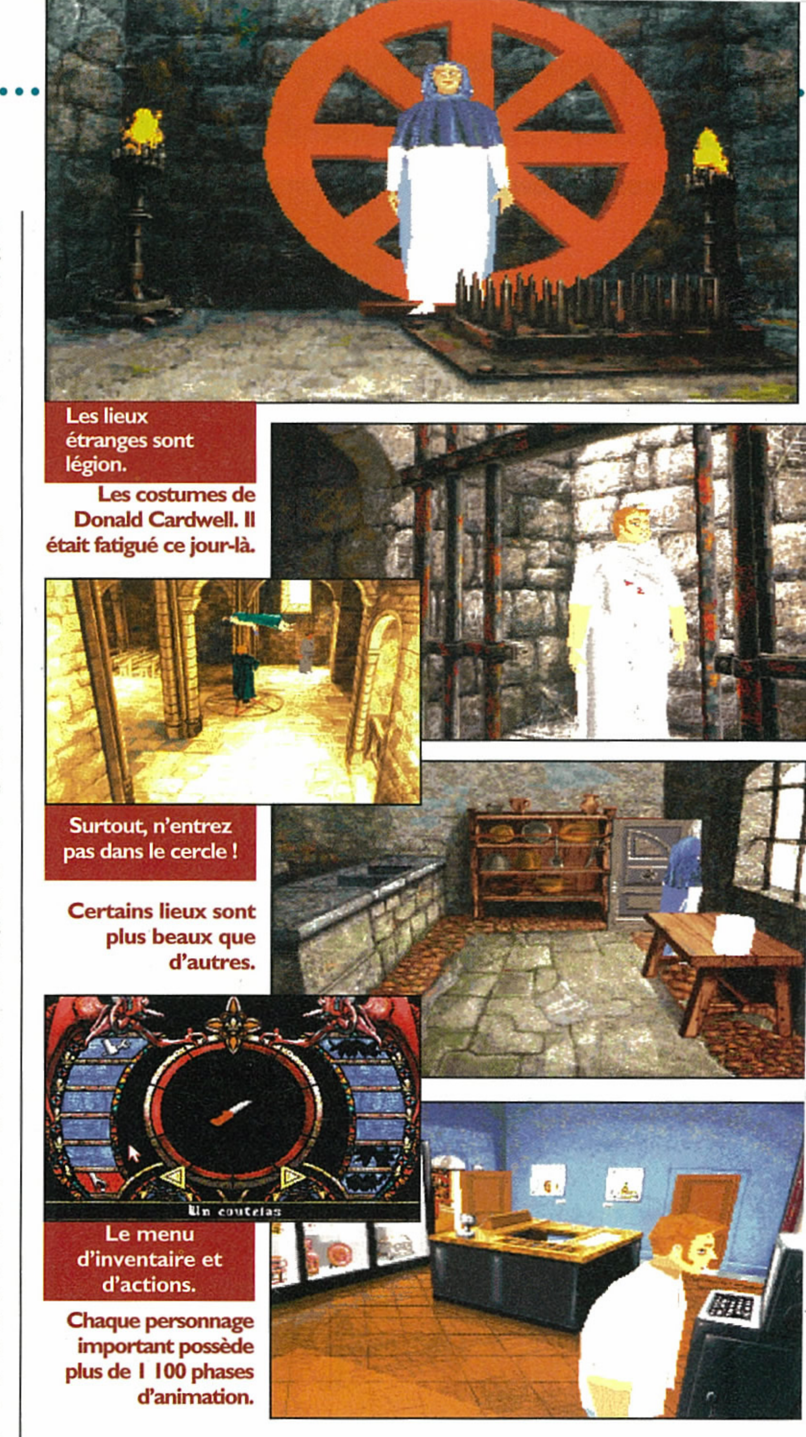
Vieux jeu?

Tiens, j'avais écrit exactement le même intertitre dans le test d'Alone 3. Ben oui, on manque d'idée et on radote. J'ai confusément l'impression qu'Infogrames fait pareil car le jeu que j'ai entre les mains semble sorti d'une autre époque. Peut-être est-ce volontaire, que les programmeurs ont voulu réellemnt nous faire faire un voyage dans le temps ? J'en doute quand même. Justement, l'an dernier, je trouvais déjà qu'Alone, c'était du réchauffé, par conséquent je ne peux que me paraphraser. Lorsqu'on trouve un objet, on le voit en surimpression tournoyer dans une représentation 3D, et ça, ça existait déjà. Le personnage pouvait utiliser, combattre, fouiller : là aussi on a les trois mêmes options. Une chose est différente : le menu d'inventaire qui n'a pas gagné en convivialité dans son relookage, même si les options proposés sont les mêmes. Les menus de sauvegarde sont les mêmes également, mais cela reste assez sympatique car on peut voir une représentation graphique de l'écran au moment où la partie a été enregistrée. Enfin, il faut le dire maintenant tout le monde fait ça, tout le monde a repiqué cette idée dans le premier Alone. On notera également que la partie réflexion a été nettement revalorisée : il y a moins de combats et les prises de tête sont vraiment très nombreuses, sauf pour découvrir des objets.

La révolution n'est pas en marche

On aurait pu s'attendre à quelque chose de tout nouveau qui nous en foute plein la vue. Or, quand on joue à Time Gate, on s'aperçoit rapidement de plusieurs choses : 1. les personnages sont à peu de choses près les seules animations dans le jeu. 2. C'est souvent saccadé même sur un Pentium 60. 3. Certains objets sont déformés à outrance selon les caméras. 4. Ben, quatre justement : hormis le scénario, c'est plus Alone 4 qu'un nouveau produit. 5. Pas de mode S-VGA, et l'ensemble n'est pas très beau. Voici pourquoi la note technique en prend un coup dans l'aile. Comme dans Alone, les déplacements du personnage sont un peu hasardeux lorsqu'on joue pour la première fois à un soft de ce type, because les changements de caméras sont fréquents. Les musiques renforcent l'ambiance, mais les voix ne sont pas vraiment géniales. Bref, la réalisation n'est pas vraiment au zénith.

EDITEUR : Infogrames (16) 72 65 50 00 • TEXTES ET VOIX : français, 486 DX2 66, CD double vitesse



Les lieux étranges sont légion.

Les costumes de Donald Cardwell. Il était fatigué ce jour-là.

Surtout, n'entrez pas dans le cercle !

Certains lieux sont plus beaux que d'autres.

Le menu d'inventaire et d'actions.

Chaque personnage important possède plus de 1 100 phases d'animation.



■ PRENEZ LA CLÉ DANS LE BUREAU DU CONSERVATEUR POUR L'UTILISER SUR LE PANNEAU DE COMMANDES. PRENEZ LE TOURNEVIS DANS LA CAISSE À OUTILS POUR OUVRIR LES DEUX GRANDES PORTES FERMÉES. UTILISEZ L'EXTINCTEUR À NEIGE DANS LE PANNEAU.

C'est loin d'être le jeu de l'année ! C'est loin d'être le jeu du mois. En revanche, les amateurs de jeux d'aventures assez farfelues et compliquées se régaleront, à moins qu'ils soient gavés de Alone.



INTERET 81

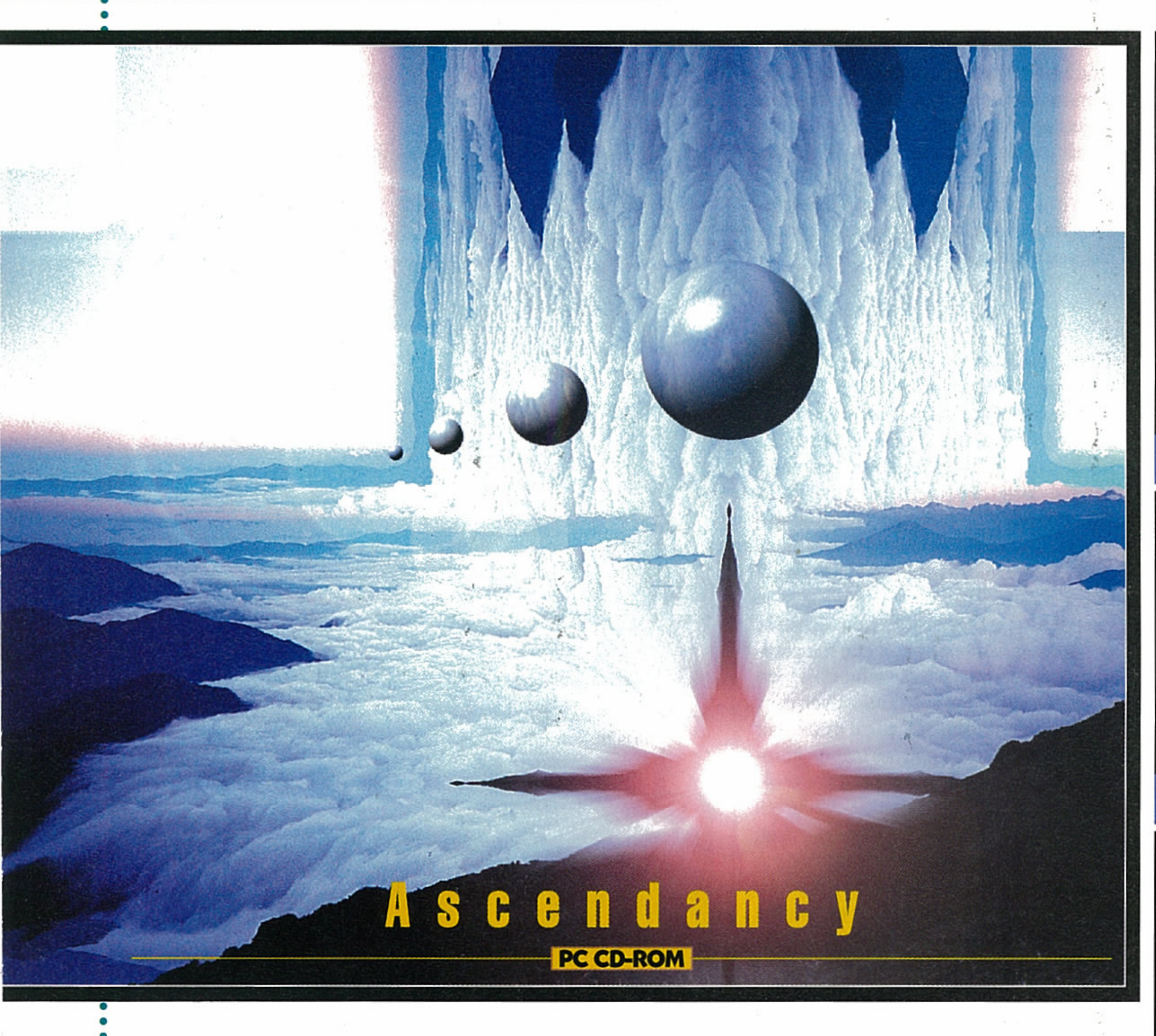
+

Le scénario
L'ambiance
C'est plus Carnby

–

Y a redite
C'est lent
On aurait pu espérer un mode S-VGA
C'est pas très beau

TECHNIQUE 65



Un espace de beauté !

Logic Factory nous ouvre de manière royale l'espace vers de nouvelles conquêtes avec un soft qui balaie tous les autres du genre...

COOLI

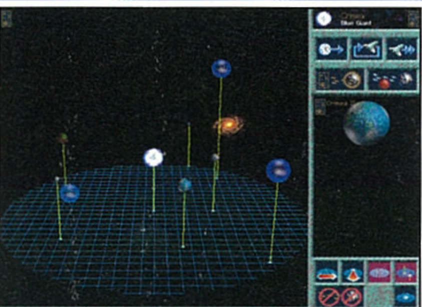
Pour certains, les termes "conquête galactique" sont synonymes d'un visage aimé garni d'un masque de beauté aux cucurbitacées. Les plus chanceux auront abordé le terme sous un autre angle : celui d'un nombre d'heures incalculables passées sur des softs tels Supremacy, Millenium ou – plus proche de nous – Reunion et Master Of Orion. Que ces derniers se préparent à une réduction de leur emploi du temps, puisque Ascendancy est à classer dans la même veine que ses autres produits. Il reprend ainsi le cocktail d'ingrédients inhérents à ses prédécesseurs : colonisation, recherche, combats spatiaux et diplomatie. Soyez prévenus, ce n'est pas l'originalité qui fait la force d'Ascendancy, c'est le superbe traitement et le soin qu'ont apporté les développeurs à chacune de ces séquences. De façon classique, vous débuterez une partie par la sélection de votre race (parmi 21), la densité de la galaxie (de "diffuse" à "très dense"), l'"atmosphère" (belliqueuse, etc.) et le nombre d'opposants (de 1 à 6). La différence entre les races étant d'abord basée sur le design mais aussi sur l'habilité spéciale que possède chacune d'entre elles. Alors que certains pourront communiquer dès le début par le biais de facultés télépathiques, d'autres pourront bloquer les stars lanes, voir leur niveau de recherche devenir plus rapide, etc. Détail sympa, les concepteurs ont volontairement omis les humains . En fait, ils

BARBA-ZOOM !

Voici, à l'aide du zoom intégré dans le soft, un passage aux différentes échelles.


La galaxie, avec le zoom le plus petit possible.


L'immense galaxie "zoomée" : chaque point représente un système.


Passage dans un système classique avec un soleil plus deux ou trois planètes.

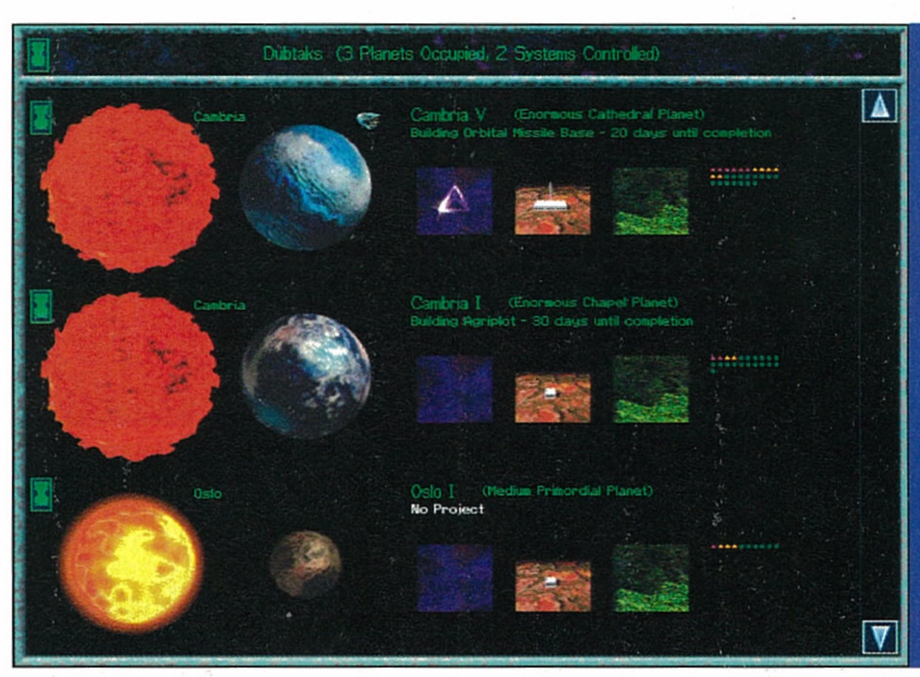

Encore une fois le zoom pour admirer la beauté des graphismes.


Dernière étape : une planète où l'on aperçoit ses installations.

ont essayé de casser le look trop "humanoïde" que l'on trouve habituellement dans ce type de produit. Le résultat est des plus probant, puisque l'esthétique des personnages est magnifique. Une fois votre configuration de partie effectuée, tout débute par une phase à la Outpost où vous devrez développer votre planète en construisant des bâtiments. Le challenge étant ici la bonne gestion de votre faible population, et de permettre ainsi une évolution rapide afin de coloniser d'autres planètes mais surtout de ne pas perdre de tours de jeu inutilement.

Peu d'originalité...

Si la majorité des constructions est orientée vers les trois pôles de développement que sont la recherche (laboratoires), l'industrie (usines), la population (cités), au bout de nombreux tours vous pourrez, entre autres, ériger des docks orbitaux pour les vaisseaux, des défenses lasers, des boucliers de surface et en orbite, des "scramblers" pour que l'ennemi ne puisse voir l'étendue de votre développement et même des rayons tracteurs pour attirer près de vos lasers les vaisseaux adverses. Sachez enfin qu'il vous faudra tenir compte du type de terrain (les cases rouges étant plus propices aux bâtiments industriels, etc.). Parallèlement, et dès l'édification du premier laboratoire, vous devrez sélectionner le type de recherche à effectuer. Bien entendu, la rapidité de celle-ci est conditionnée par le nombre de bâtiments dédiés à la recherche que vous possédez. L'évolution de votre savoir technologique est représenté par un arbre en 3D où vous pourrez voir, un peu à l'image de Civilization, qu'il faut d'abord telle technologie pour effectuer telle recherche. L'aboutissement de vos recherches vous permettra de bénéficier soit de nouvelles constructions, soit de nouveaux modules pour vos vaisseaux. Afin de casser la linéarité de cette progression scientifique, Ascendancy dispose d'un détail fort bien venu. En effet, suite à la colonisation d'une planète, vous pourrez constater la présence d'objets aliens. Des fouilles archéologiques aboutiront alors à la découverte d'une nouvelle technologie qui n'aurait pas vu le jour sans le résultat de ces fouilles. Le summum est qu'il s'agit peut-être de recherches très avancées ! Vous comprendrez dès lors l'importance que revêt le fait de coloniser d'autres planètes le plus tôt possible. Notons également la possibilité ultra-classique de procéder à un échange de recherches avec les autres races. L'expansion de votre empire passe aussi par le développement de votre flotte. C'est ici que nous pénétrons dans une des phases les plus réussies d'Ascendancy : la construction d'un vaisseau. En fait, on est tout d'abord surpris de ne pas retrouver une sélection de tel ou tel type de vaisseau. Je m'explique : dans Master Of Orion, vous deviez choisir l'équipement puis assigner un nom à votre vaisseau (Falcon, par exemple). Il ne vous restait plus alors qu'à choisir de produire du Falcon. Dans Ascendancy, c'est la philosophie du kit qui prévaut ! Ce qui signifie qu'il est donc impossible de sauvegarder votre configuration ! Après avoir interrogé Todd Templeman (en charge du produit), celui-ci m'a répondu que devant la richesse des modules existants, ils avaient délibérément choisi de ne pas créer cette option afin que le joueur découvre peu à peu le comportement des différentes configurations possibles. Ont-ils eu raison ? Je pensais au départ que non, j'en suis moins sûr maintenant. En effet, c'est avec pas moins d'une cinquantaine de modules répartis en cinq catégories (boucliers, armes, propulsion, communication et divers) que vous pourrez composer vos vaisseaux. Plus que la quantité, c'est le fait que ces modules soient bien pensés et d'utilisation totalement différente qui donne son intérêt à cette phase : un grand choix tactique. Concrètement, vous devrez d'abord choisir la taille de votre vaisseau puis affecter chacun des modules jusqu'à la pleine occupation de celui-ci. Inutile de dire que produire un vaisseau surarmé mais sans propulsion, c'est comme regarder aux heures de pointe un bouffon cockérisé nous parler d'extraterrestres : ça ne vole pas haut !



Le récapitulatif des planètes permet d'apprécier leur évolution tant au plan technologique que celui de la recherche et de la population.



Les constructions orbitales permettent de développer vos défenses mais surtout de vous étendre !



La construction d'un vaisseau passe par l'ajout de différents modules au cours d'une phase magnifique.



Les sites archéologiques sont à fouiller le plus vite possible.



Les combats entre vaisseaux sont, à l'image du soft, fort bien réussis.









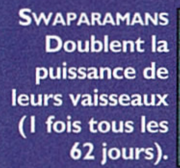
Mais quelle qualité !

Cette phase est superbe, et l'interface, qui fait d'ailleurs la qualité principale d'Ascendancy, rend très intuitive la gestion des différents éléments pourtant très nombreux. Ajoutons à cela les combats, très bien réalisés et "intelligents", puisqu'ils nécessitent la maîtrise des dépenses d'énergie. Si vous



Les relations diplomatiques se révèlent être malheureusement assez standards. Dommage !

créez un vaisseau avec plusieurs boucliers, quelques-uns peuvent se révéler inefficaces pendant un combat où vous aurez besoin d'énergie supplémentaire pour utiliser à nouveau vos armes. Cet aspect implique qu'il va vous falloir tester plusieurs configurations de vaisseaux avant de parvenir à un compromis acceptable. C'est indéniablement une touche tactique qui ajoute encore du piment à l'excellente stratégie globale du jeu. Si on ajoute les effets de zoom associés à toutes les cartes, un tutorial du plus bel effet, le fait qu'il soit entièrement en français, vous comprendrez ce que je pense de ce produit ! Ascendancy est un cocktail détonant puisqu'il associe esthétisme et profondeur. Cependant, il existe quelques défauts puisque la phase diplomatique aurait mérité d'être plus développée, et au bout de nombreuses heures on n'échappe pas au côté répétitif inhérent à ce style de jeu. Un petit regret encore est que malheureusement il est réservé aux conquérants solitaires (impossible d'y jouer à plusieurs sur le même écran ou en link). Quoi qu'il en soit, on peut sans hésiter dire que Ascendancy est actuellement le meilleur de sa catégorie. Les accrocs de Master Of Orion et Millenium y trouveront leur compte.





EDITEUR : Virgin • DISTRIBUTEUR : Virgin (1) 58.63.10.00 • NOMBRE DE JOUEUR : 1 • TEXTES ET VOIX : VF • CONFIG. MINI : 486 DX2 • COMPATIBLE WINDOWS 95



INTERET 91

+

Le design et le graphisme
L'interface
La profondeur du jeu

–

Une partie diplomatique pas assez fouillée
Réservé aux solitaires.

TECHNIQUE 85

Excellent et inattendu, Ascendancy est sans hésiter la référence dans sa catégorie ! À quand Ascendancy 2 ?

RACES, HABILITÉS SPÉCIALES



MINIONS Passés maîtres dans l'art de l'invasion, ils réussissent à tous les coups.





SNOVEMDOMAS Leurs vaisseaux ont des coques deux fois plus résistantes que la normale.



ORFA Spécialistes de l'adaptation. Ils construirent sur des terrains impraticables.



KAMBUCHKA Réceptifs aux formes de vie, ils localisent les colonies mères d'autres races.

HANSHKA Télépathes, ils communiquent dès le début avec toutes les races.



FLUDENTRI Réparent les dommages de leurs vaisseaux (1 fois tous les 60 jours).

BALIFLIDS Diplomates, ils forcent toutes les autres races à faire la paix avec eux.



SWAPARAMANS Doublent la puissance de leurs vaisseaux (1 fois tous les 62 jours).

FRUTMAKA Peuvent téléporter tous les vaisseaux ennemis hors de leurs colonies.



SHEVAR Dévoreurs d'énergie. Ils ôtent toute énergie aux adversaire.

GOVOROM Transforment leurs colonies en monde fertile (1 fois tous les 150 jours)



UNGOOMA Repoussent les vaisseaux en transit dans les star lanes (1 fois tous les 70 jours).

DUBTAKS Scientifiques. Maîtres dans l'art de subtiliser des technologies (1 fois tous les 63 jours).



CAPELON Se rendent invincibles pendant un jour (1 fois tous les 66 jours).

Mebes Capables d'accroître leur population dans leurs colonies (1 fois tous les 72 jours).



OCULONS Astronomes. Ils connaissent toutes les star-lanes de la galaxie.

ARBRYLS Ils changent le flux de l'espace, bloquent les star-lanes (1 fois tous les 92 jours)



MARMOSIANS Ils font se détester les races en conflits (1 fois tous les 100 jours).

CHRONOMYST Grands voyageurs. Accélèrent le temps de transit dans une star-lane.



CHAMACHIES Terminent toute recherche en cours (1 fois tous les 89 jours).

NIMBULOIDS Très productifs. Accélèrent la progression des projets (1 fois tous les 68 jours).

'TAXI'



ROAD WARRIOR

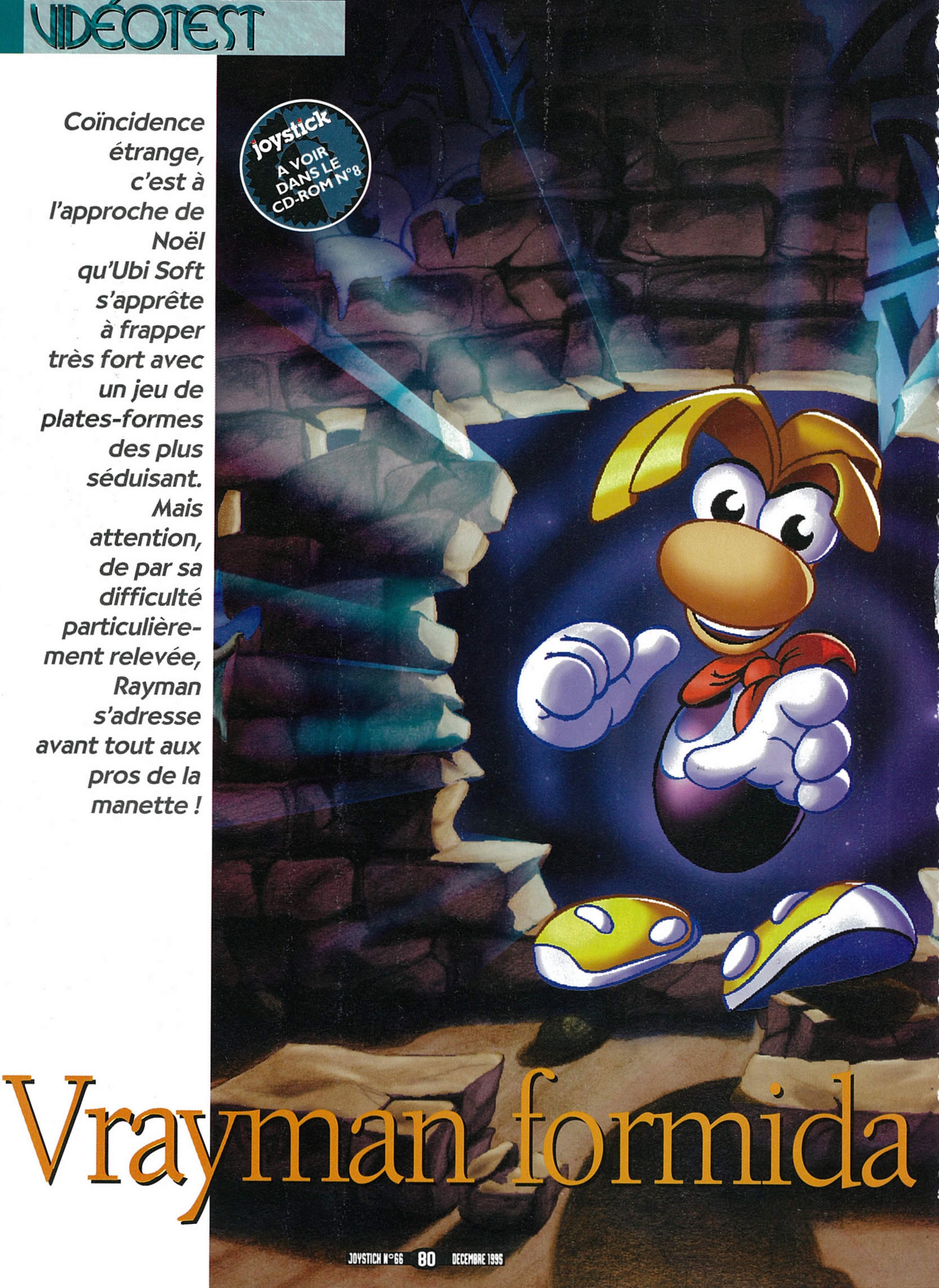
QUARANTINE II

LA SUITE DU TITRE ADORÉ PAR LES CRITIQUES, *QUARANTINE*.

GAMETEK

Gametek France, 5 rue Jean Rostand, B.P. 380, 69746 Genas Cedex, France.

Coïncidence étrange, c'est à l'approche de Noël qu'Ubi Soft s'apprête à frapper très fort avec un jeu de plates-formes des plus séduisant. Mais attention, de par sa difficulté particulièrement relevée, Rayman s'adresse avant tout aux pros de la manette !



Vrayman formida

RAYMAN

PC CD-ROM





MEGASTAR joystick

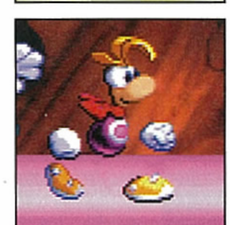
PINKY

Belle saison pour les amateurs de jeux de plates-formes ! Deux mois après la sortie de Pitfall et dans le même temps que celle de Jungle Book, également testé dans ce numéro, voici que nous arrive Rayman. Tout auréolé du plébiscite remporté sur Saturn où il a fait sa première apparition, ce jeu d'arcade était donc fort logiquement très attendu par les possesseurs de PC. Mais j'en vois d'ici qui ricanent parmi les heureux détenteurs de la console 32 bits de Sega, arguant que Rayman sur cette bécane disposait tout de même d'une palette de couleurs s'élevant à 32 000 unités ! Or, un jeu d'arcade sur PC en 32 000 couleurs animé à 60 images par seconde, ça ne s'est jamais vu ! Remarquez, la vie fourmille de surprises de ce genre, et un marmot de quatre ans qui collectionne les disques d'or, on n'aurait pas cru ça possible non plus jusqu'à l'arrivée de Jordy, non ? Du reste, je n'arrive personnellement toujours pas à y croire, mais je m'égare un peu, là. Comme le dit un célèbre proverbe luxembourgeois, “À force de digresser, on finit par s'égarer”. Pour en revenir au sujet qui nous préoccupe, la question que nous nous posons tous est donc : Jordy est-il en 32 000 couleurs sur PC ? Ah non, ce n'est pas ça, mais plutôt : Rayman va-t-il remporter un prix aux prochaines Victoires de la musique ? Mince, c'est pas ça non plus, vous voyez qu'ils sont forts ces Luxembourgeois ! Ah ça y est, ça me revient, en fait, c'est : Rayman est-il aussi bien sur PC que sur Saturn ? Eh bien, je vais vous le dire sans détours. Tout de go, comme ça, allez hop ! Je suis comme ça moi, franc et direct.

JE SUIS UN ELECTOON BOMBARDÉ DE PROTOONS

C'est pourquoi, sans plus attendre, je vais répondre à cette question... quelque part dans ce test ! Ce sera peut-être à la fin, au milieu, qui sait, derrière cette page ? Désolé, mais c'est la seule astuce que j'aie trouvée pour vous forcer à lire ma prose jusqu'au bout, autant dire à boire le calice jusqu'à la lie, mais faut bien que je défende mon beefsteack !





ble, vrayman dur !


La luge en poêle à frire sur patisserie géante est un sport peu commun, convenez-en !




La rencontre avec cette communauté hippie va vous rapporter un petit cadeau. Non, ça ne se fume pas !

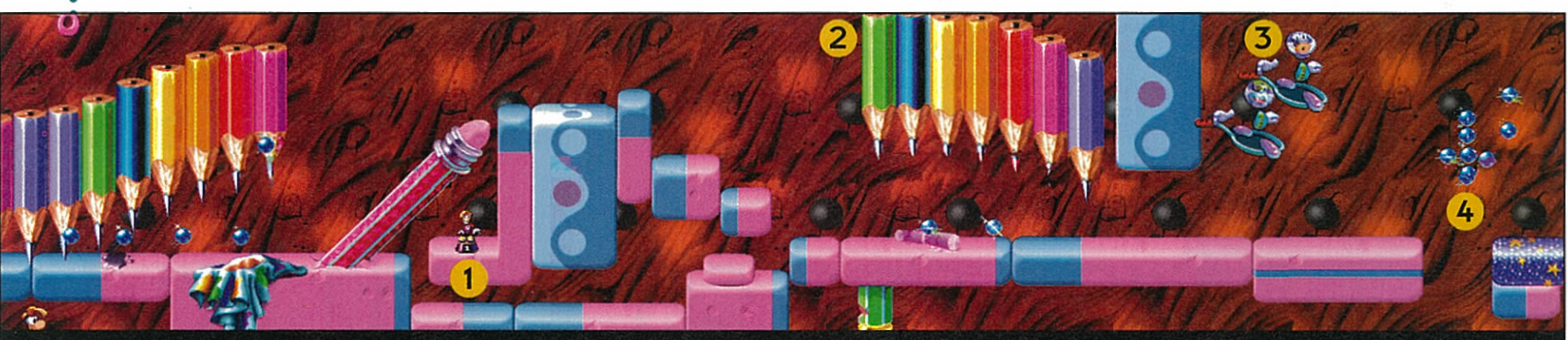
Le monde au sein duquel vit Rayman est régi par des lois quelque peu étranges. Pourtant, en apparence, tout semble aller pour le mieux, les êtres vivant en parfaite communion avec la nature. Un peu comme à Mururoa. Mais comme vous allez le voir, cet univers risque de connaître le même destin que le grille-pain géant, pardon, l'archipel. L'équilibre des forces et l'harmonie ambiante sont en effet maintenus par une curieuse sphère luminescente nommée Grand Protoon, gardée par une fée du nom de Betilla. Au sein de cette boule sont retenus des petits éléments appelés Electoons. Bref, comme dit mon pote Rachid quand on lui demande quel est le mot comportant le plus de "i" dans la langue française, tout est ici affaire d'ilictriciti. Hélas, un court-circuit des plus dévastateur va se produire, orchestré par une entité maléfique du nom de Mr Dark. Ce sinistre personnage déjoue la surveillance de Betilla et s'empare du Grand Protoon, ce qui a pour effet d'éparpiller les Electoons aux quatre coins de l'univers. Du coup, et tant pis si ça vous semble abracadabrant, des créatures hostiles apparaissent et capturent les malheureux Electoons pour les enfermer dans des cages. C'est plus que ne peut en supporter Rayman, qui jure de les délivrer un par un, de rétablir l'ordre dans l'univers et de faire renoncer Chirac à ses essais nucléaires (dans un niveau caché). C'est bien évidemment vous qui allez prendre les commandes de Rayman pour tenter d'accomplir cette salutaire mission.

Y A DE L'ÉLECTRICITÉ DANS L'AIR !

Concrètement, comme dans tout jeu de plates-formes qui se respecte, cela consistera surtout à tenter d'atteindre la sortie de chaque niveau après avoir déniché et libéré chacun des Electoons qui s'y trouve retenu. Ce ne sera pas chose facile, car vous êtes au départ quelque peu démuni d'arguments face aux nombreux ennemis : aucune arme n'est en votre possession, et il n'est pas possible, comme dans bon nombre de jeux du même style, de sauter sur la tête des méchants pour les renvoyer d'où ils viennent. La seule solution est donc de prime abord de les éviter, mais rapidement, vous allez rencontrer sur votre chemin la fée Betilla qui vous dotera systématiquement d'un nouveau pouvoir. Vous pourrez ainsi projeter votre poing en avant, vous accrocher aux plates-formes, courir, voire même planer en faisant tournoyer au-dessus de votre tête vos cheveux ! Mais prenez garde, cela ne facilitera pas tant que cela votre tâche, car la difficulté de Rayman, assez faible dans les premiers tableaux, grimpe très vite pour atteindre des sommets dès le troisième des six mondes que compte le soft ! J'ai rarement eu l'occasion de voir un jeu de plates-formes aussi ardu à terminer depuis que je teste des jeux vidéo (et sans vouloir jouer les vieux sages, cela commence tout de même à faire un sacré bail !). C'est là l'un des points marquants à retenir de ce logiciel, il ne faut pas se laisser abuser par son aspect mignon-tout-plein jusqu'à croire






1 : Cette icône vous gratifiera, si vous vous en emparez, d'une vie supplémentaire ! • 2 : Les crayons montent et descendent alternativement, gare à vous si vous vous trouvez au-dessous d'eux lorsque la mine touche la gomme ! • 3 : Eux non plus, malgré leur air débonnaire, ne vous veulent pas que du bien, et vous poursuivront partout si vous ne vous en débarrassez pas rapidement. • 4 : Un classique du jeu de plates-formes : les petits bonus à ramasser. Lorsque vous accumulez 100 de ces sphères lumineuses, vous gagnez une vie !

IL Y A TROP DE HÉROS SUR TERRE...

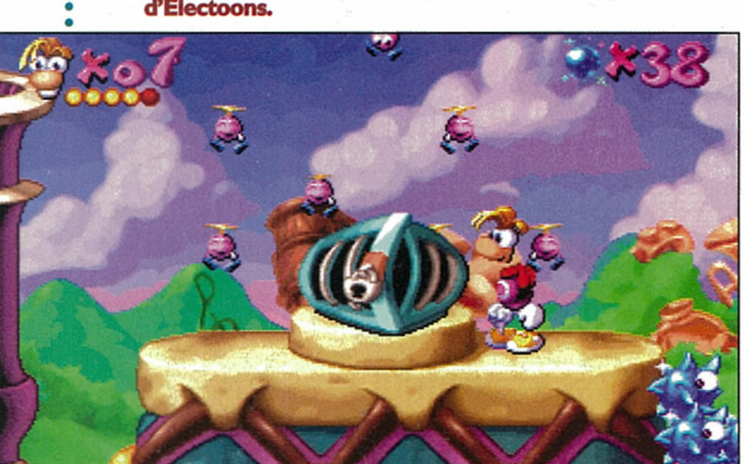




Le photographe vous permet de sauver votre position. S'il vous arrivait ensuite malheur, c'est là que vous reviendriez !

qu'il s'agisse là d'un logiciel destiné aux plus jeunes. Non, c'est bien un vrai jeu que nous avons là, et des plus coriace qui plus est. Je ne vous raconte même pas le défi auquel vous allez faire face lorsqu'il vous faudra affronter l'un des boss de fin qui ont la prétention, nullement usurpée, de vous empêcher de parvenir au monde suivant. Mieux vaut dans ces cas-là être muni de solides stocks de vies... et de patience, mais quel plaisir lorsqu'enfin l'être haï rend son dernier soupir ! Oh bien sûr, il existe bien des power-up que vous pourrez ramasser et qui restaureront les points de vie que vous avez perdus, mais ce n'est certes pas du luxe au vu de la durée... de vie des unités en question. Heureusement qu'il est possible de sauvegarder !

D'un coup de poing bien placé, vous venez de libérer un bon paquet d'Electoons.



Mais attention, difficile ne veut pas dire injouable dans ce cas précis, ce n'est pas à cause de défauts dans la réalisation que l'on éprouve de la peine à progresser, mais bien parce que les ennemis se font de plus en plus nombreux et que le relief du terrain est lui aussi toujours plus périlleux. Parce que la réalisation de Rayman, elle, donnerait plutôt envie de s'accrocher tant elle est réussie. Le principal attrait de ce logiciel est sans contestation possible son graphisme.

GRAPHIQUEMENT ENSORCELANT

Pourtant, on n'annonce chez Ubi qu'une palette "restreinte" à 256 couleurs, ce qui pourrait laisser augurer d'une déperdition de qualité importante. Et pourtant, à regarder Rayman, on ne peut qu'être esbaudi par la beauté des décors qui le composent, on en viendrait presque à douter de la véracité des informations transmises par Ubi Soft. Mais bon, autant il m'est déjà arrivé de prendre un éditeur en flagrant délit de mensonge pour parer son logiciel d'atours qu'il ne possédait pas, autant il me paraît hautement improbable que l'on cherche chez Ubi à minimiser les qualités de ce nouveau produit. Si la modestie et l'argent allaient de pair, ça se saurait depuis longtemps, non ? Tout ça pour vous dire, mais vous ne m'avez pas attendu pour le vérifier sur les photos d'écran, que Rayman n'est rien de moins que le plus beau jeu de plates-formes qu'il m'ait jamais été donné de voir sur PC. Côté animation, pas de mauvaise surprise non plus, les différents sprites bougent avec une très grande fluidité, et le contrôle que l'on exerce sur son personnage est aussi fiable qu'un Horse Guard devant le palais de Buckingham. Il est par ailleurs à noter que le système de mouvement mis en œuvre pour Rayman rappelle fortement celui d'un dessin animé, car les membres du héros (pieds, mains, tête et buste) ne sont pas reliés entre eux, et par

IL ÉTAIT UNE FOIS...



Comme nous le raconte le présentateur...



...le monde de Rayman ressemblait à ceci...



...protégé qu'il était par le Grand Protoon.



Mais voici que Mr Dark, après un combat contre Betilla...



...parvient à enlever Protoon et Electoons !



Voici le sort réservé aux Electoons... saurez-vous y remédier ?



5 : C'est ici que vous pouvez accrocher votre poing-grappin pour atteindre la plate-forme située de l'autre côté. • 6 : La sortie : au suivant !



Moskito ne recule devant rien pour essayer de venir à bout de vous !

conséquent bougent indépendamment les uns des autres. Une grande réussite de ce côté-là aussi, même si l'on est un peu moins surpris que pour le graphisme, Pitfall ayant dans ce domaine débroussaillé le chemin avec une animation de qualité équivalente. Pour terminer ce tour d'horizon ressemblant de plus en plus à un satisfecit général, l'ambiance sonore, aussi bien au niveau des musiques (CD) que des bruitages digitalisés, remplit parfaitement son rôle. Dès lors, il est approprié de se demander si l'on est là en présence d'un logiciel parfait. En fait, il subsiste deux détails qui me chiffonnent et m'empêchent de le qualifier de la sorte. D'une part, si vous tuez un ennemi puis quittez les lieux et y revenez cinq secondes plus tard, vous aurez la mauvaise surprise de constater qu'il a "repossé" aussitôt, ce qui est à mon sens très énervant. D'autre part, comme je vous le disais plus haut, si la difficulté du logiciel est un gage appréciable de durée de vie pour les joueurs confirmés, elle en est un tout aussi certain de frustration pour les débutants, et c'est pourquoi j'ai attribué au soft deux notes d'intérêt. Pour éviter ce défaut, il aurait fallu pouvoir paramétrer la difficulté en début de partie, afin que chacun y trouve son compte. Mais hélas, on n'y a pas pensé chez Ubi, ce qui est tout de même un peu dommage... mais les purs et durs de la plate-forme vont l'adorer !

GENRE : Plates-formes • EDITEUR : Ubi Soft • (1) 48 18 50 00 • TEXTES : VF • VOIX : VO • DISPONIBLE SUR : Sega Saturn • PRÉVU SUR : PlayStation, Jaguar • Compatible : Windows 95

L'un des meilleurs jeux de plates-formes jamais sortis sur PC, un peu trop difficile cependant à mon goût.

DÉBUTANTS

INTERET 70

CONFIRMÉS

INTERET 90



+

Le graphisme fabuleux.
L'animation sans faille.
Les sauvegardes !

–

Les ennemis reviennent sans cesse.
Trop difficile.

TECHNIQUE 90

USE THE FORCE, RAYMAN !

Si vous n'êtes au départ que peu armé pour survivre, au fil des rencontres que vous allez faire, vous apprendrez à faire tout ça :

Vous servir de votre poing comme d'un grappin...



...ou plus simplement, comme d'une arme !



Vous accrocher aux parois.



Faire un peu de grimpette...



...et même un peu de vol libre !

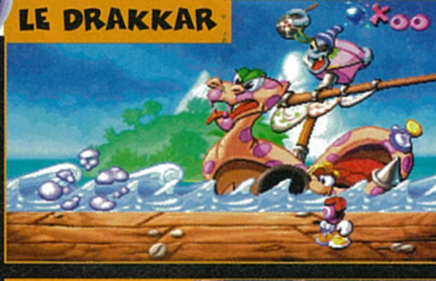




LES BOSS

Le pauvre Rayman n'a vraiment pas de chance ; à chaque fin de niveau, il sera attendu par un boss qui n'a pas du tout l'intention de le laisser passer.

LE DRAKKAR



MR SAX



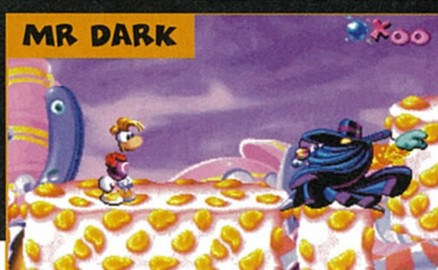
MR STONE



SPACE MAMA



MR DARK



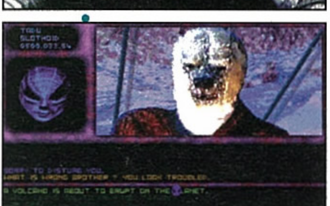


Millenia

PC CD-ROM

Demi réussite, demi succès ?







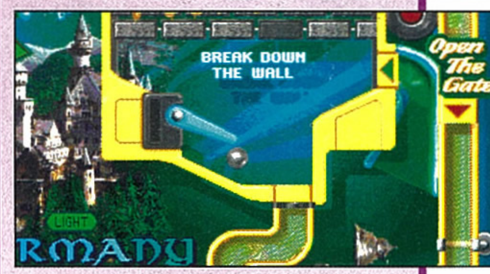
IANSOLO

Millenia fait partie de ces jeux -un peu atypiques aujourd'hui- programmés par une seule personne. Difficile alors de lutter contre les grosses équipes de développement qui sortent des produits plus beaux et plus rapidement. Pourtant Millenia bénéficie d'un des scénarios les plus intéressants qu'il m'ait été donné de voir. Pour mettre en échec les microïds, une race de microbes extraterrestres, vous disposez d'un vaisseau voyageant dans le temps et l'espace. Dans les soutes du vaisseau, quatre souches de vie correspondant à quatre races extraterrestres adaptées à des conditions planétaires différentes. Vous allez ensemencer des planètes puis suivre, pas à pas, le devenir de ces quatre civilisations pour tenter d'enrayer la progression des microïds. Pour vous aider, des "roues temporelles" indiquent les faits majeurs de l'histoire de ces civilisations : inventions, politique, guerres... À vous de "forcer" la destinée de ces peuples (en assassinant des leaders politiques, en détruisant les gêneurs, en implantant des technologies adaptées) afin que leur règne dure le plus longtemps possible. Malheureusement, la réalisation n'est pas à la hauteur du thème abordé. On aurait aimé du graphisme en S-VGA, on aurait aimé des combats dans l'espace dignes de ce nom (ici ce n'est qu'un petit shoot'em up). C'est dommage car l'interface est originale et bien foutue... mais quand on est tout seul à programmer, c'est difficile de faire mieux. Millenia est loin d'être inintéressant. Si la réalisation graphique n'a pas d'importance à vos yeux et si vous gardez de la nostalgie pour une certaine catégorie de produits, voilà un sympathique jeu de stratégie spatio-temporel "à l'ancienne".

EDITEUR : Gametek (16) 72 47 30 95 • DIALOGUES : en anglais sous-titrés en français • NOMBRE DE JOUEURS : 1 joueur • CONFIGURATION MINIMALE : 386 /8 Mo compatible Windows 95

INTERET 69 TECHNIQUE 50





Pinball World

PC CD-ROM

Le flip kangourou

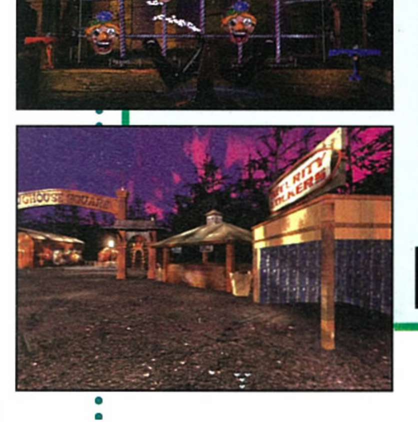
LÉO DE URLEVAN

21st Century sort un programme, et que croyez-vous que ce soit ? Un wargame temps réel ? Un simulateur de patins à roulettes ? Ben non ! Un flipper évidemment. Néanmoins, quelques changements sont à signaler par rapport aux pinballs précédents où 3 (ou 4) tables assez belles sont habituellement présentes. Dans ce soft, ce n'est pas moins de 10 tables sur lesquelles vous pourrez vous acharner. Elles sont toutes reliées les unes aux autres par des sorties qui vous permettent de jouer à un petit jeu de voitures en vue aérienne. De plus, chaque table possède une sortie vers un autre flipper bonus, plus petit, plus facile, ce qui fait au total 20 flippers différents. Mais... car il y a un mais. Plusieurs même. Les tables principales ne sont vraiment pas réalistes, et on ne comprend pas toujours les subtilités des flippers tant elles sont illisibles. Les flips se déplacent de manière horizontale ou verticale, ce qui rend les parties hasardeuses. On en vient à préférer les tables annexes et les jeux intermédiaires : c'est le comble ! Un produit sans grand intérêt, avec le même moteur que les précédentes productions de 21st. C'est lassant.

GENRE : Flipper • EDITEUR : 21st Century • DISTRIBUTEUR : US GOLD (1) 41 06 96 70 • TEXTE : VO • NOMBRE DE JOUEUR : 1 joueur • CONFIG MINI : 386 SX 40, compatible Windows 95

INTERET 50 TECHNIQUE 40





Panic in the Park



PC CD-ROM

IANSOLO

Voilà le genre de jeu qui ne va pas me guérir de mon anti-américanisme primaire. Passe encore que les grands du cinéma US veuillent s'introniser du jour au lendemain créateurs de jeux vidéo. Passe aussi que pour de pareils requins, la présence d'une starlette connue, d'une douzaine de jeux d'arcade et de vidéos plein écran suffisent à mériter le nom d'"aventure interactive". Mais le jeu est truffé de dialogues digitalisés, en anglais, sans sous-titres. Vous n'êtes pas un pro de la langue de Shakespeare ? Eh bien, ces gens-là n'en ont rien à cirer : Panic in the Park sort tel quel sur le marché européen, vous n'avez qu'à vous mettre à la page... Rien du tout, oui ! Alors ça nous fait une belle jambe que le scénario de ce machin interactif propose d'arpenter un parc d'attractions du début du siècle pour retrouver des dossiers volés. La potiche blondasse (Erika Eleniak) qui sert de prétexte au jeu a beau sortir de "Alerte à Malibu", vous ne pourrez pas jouer aux attractions du parc sans les quelques jetons qu'elle vous distribue au compte-gouttes. On n'a pas besoin de tout ce fatras pour enrober une dizaine de petits jeux d'arcade moyennement réalisés. Arrêtez de vouloir nous faire prendre des vessies pour des lanternes !

EDITEUR : Warner Interactive Entertainment : (1) 43 12 31 00 • TEXTES ET DIALOGUES : en anglais • NOMBRE DE JOUEUR : 1 joueur • CONFIGURATION MINIMUM : 486/33, 8 Mo de RAM, carte vidéo S-VGA, CD 2X, compatible Windows 95

INTERET 35 TECHNIQUE 70





Entomorph

PC CD-ROM

Une secte d'insectes



Les éditeurs pensent aussi aux nouveaux venus qui découvrent les jeux sur PC. À leur intention, SSI sort Entomorph, un jeu d'aventure/action facile d'accès.

IANSOLO

SSI a une bonne tactique : pour occuper le marché, ils nous sortent quasiment un nouveau produit chaque mois. Comme dans Thunderscape, testé il y a deux numéros, Entomorph prend place dans le monde d'Aden. Mais la comparaison s'arrête là. Entomorph bénéficie d'un scénario plus intéressant. Comme son nom l'indique, ce jeu n'est pas à conseiller à ceux qui ont la phobie des insectes. Ça grouille de partout. Dans les jungles de Kyan, cela faisait longtemps que les hommes utilisaient des insectes géants (les jagtera) pour les travaux les plus pénibles. Mais depuis peu, les rôles se sont inversés. Des jagteras hostiles ont attaqué et massacré des villages entiers de la côte Sud. Pire : dans les villes, les nobles transforment les hommes en mutants en leur faisant boire un nectar maléfique pour mieux les asservir ! Autant dire que c'est le bordel et qu'on va avoir besoin de vos talents de cogneur. En incarnant le personnage de Squire Warrick, vous allez devoir lutter contre l'engeance insectoïde et même vous transformer en cafard pour tromper l'ennemi. Tournant sous Windows 3.11 et Vivement demain 95, Entomorph fait partie de ces jeux destinés au grand public. Entomorph n'est donc pas un jeu de rôles où l'on gère une équipe de persos aux caractéristiques complexes comme SSI nous y avait habitués. En début de partie, il suffira juste de choisir le niveau de difficulté. Côté réalisation, Entomorph ne décevra pas. Le graphisme en S-VGA, fin et coloré, permet de découvrir des décors variés et animés. La musique, qui consiste en une douzaine de plages audio sur le CD, est aussi de très grande qualité. L'action est présentée en vue de haut comme dans DarkSun ou Ultima. Mais ne vous attendez pas à trouver la profondeur de la simulation d'un Ultima : le déplacement du héros se limite aux quatre directions. Les combats au poing ne sont pas très précis non plus, mais Squire pourra lancer une tripotée de sorts si son niveau de "Mana" est suffisant. On dispose enfin d'un inventaire pour collecter les objets qui seront utilisés automatiquement quand il y a lieu. Si les actions sont limitées au strict nécessaire, l'aventure ne manque pas d'intérêt et d'évolutivité. Des dialogues en QCM permettent de discuter avec les gens et de progresser dans cet univers d'insectes mutants.

GENRE : Aventure/Action • EDITEUR : SSI • DISTRIBUTEUR : Mindscape • TEXTES ET DIALOGUES : en anglais • NOMBRE DE JOUEUR : 1 joueur. • CONFIGURATION MINIMALE : 486/66 • CONFIGURATION : 8 Mo de Ram, carte vidéo S-VGA 1 Mo, CD-ROM 2X, compatible Windows 95, place disque dur : 25 Mo • CARTES SONS : SoundBlaster et compatibles.

Un jeu d'aventure/action destiné aux néophytes : Entomorph n'est pas le jeu du siècle car les actions sont limitées, mais l'univers est attachant. Une machine puissante est également nécessaire.

INTERET 69



\+ Le scénario et les insectes
Musiques CD

\- Maniabilité en combat
Le perso est parfois coincé dans le décor

TECHNIQUE 75



Frankenstein

PC CD-ROM

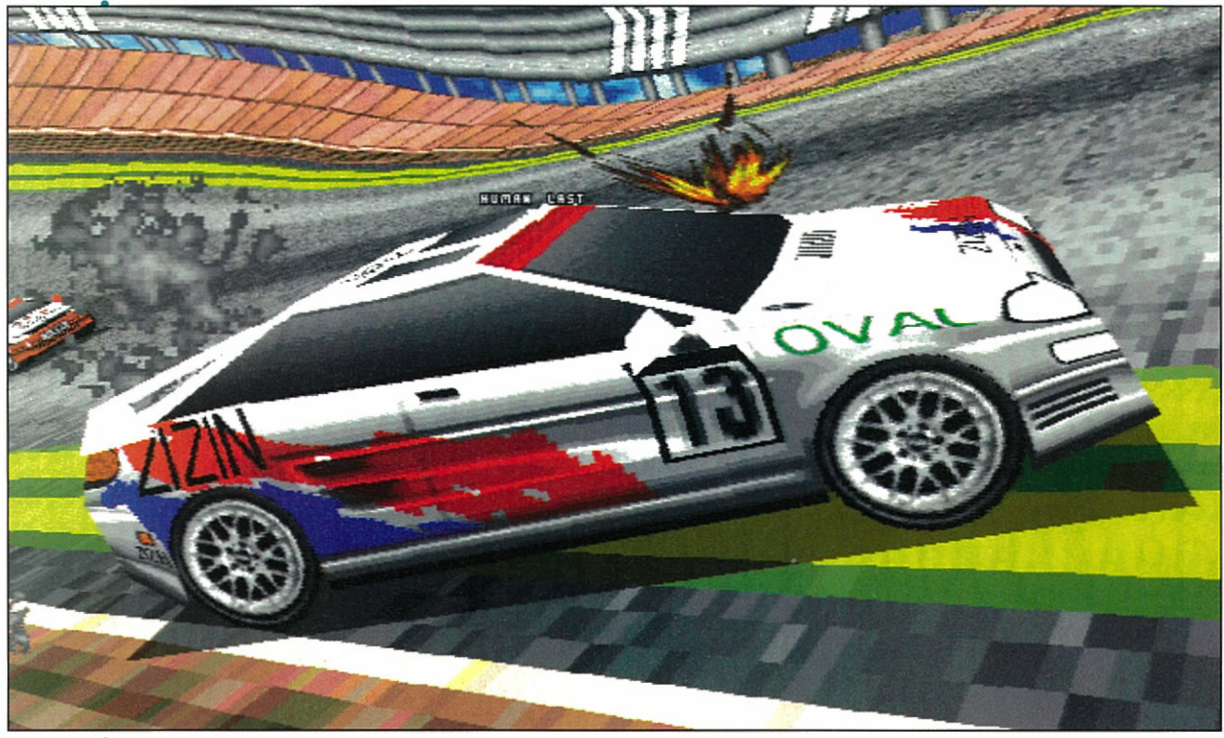
Il manque un boulon !

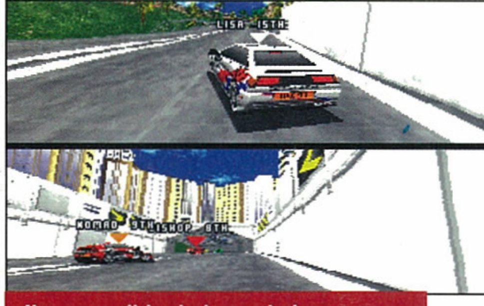
IANSOLO

C'est en 1818, à l'âge de 18 ans, que Mary Shelley écrit "Frankenstein". Cette parabole autour du Prométhée moderne aura durablement influencé le XXe siècle. Du coup, Interplay saute sur l'occasion pour pondre un produit interactif machin-truc. Eh bien... c'est pas terrib' ! En paraphrasant les mots célèbres, je serais même tenté de dire, comme Mel Brooks : "Malheureux, vous avez voulu créer un jeu... soyez maudits!". Pourtant Frankenstein met en scène une star connue dans le rôle du docteur : Tim Curry, que l'on avait vu dans le film culte "The Rocky Horror Show". Mais ce sera son seul intérêt. Le jeu tourne sous Windows. Vous incarnez la créature et vous évoluez dans des décors en images de synthèse pour résoudre des énigmes. Mais on est très loin d'un Myst. À chaque déplacement, on doit subir le scrolling le plus lent de l'histoire des jeux vidéo. C'est bien simple, on n'ose plus bouger tellement c'est pénible. Mais vu qu'il faut arpenter le château dans tous les sens pour recueillir des objets, on sent qu'il y a un malaise.

EDITEUR : Interplay • DISTRIBUTEUR : CIC VIDEO (1) 40 94 10 20 • TEXTES ET VOIX : en anglais • NOMBRE DE JOUEUR : 1 joueur • CONFIGURATION MINIMUM : 486 DX33 avec 4 Mo • CARTE : S-VGA, CD 2X, compatible Windows 95 (8 Mo RAM)

TECHNIQUE 40 INTERET 50







Il est possible de jouer à deux sur un même écran, ce que très peu de jeux permettent. Si vous disposez d'un réseau, ça n'est pas moins de seize joueurs qui pourront s'affronter entre eux.

Le graphisme en S-VGA offre une définition superbe mais nécessite l'utilisation d'un Pentium 90, voire 120.

Fatal Racing

PC CD-ROM

Un concurrent Fatal

Il y a des jeux qui n'ont pas de chance. Pourquoi ? Parce qu'ils sortent en même temps qu'un autre jeu du même type, et qui leur est supérieur. Fatal Racing en fait hélas les frais ce mois-ci !

LORD KK NOIR

Les circuits comportent des loopings, des virages relevés et plein de trucs dans ce style. Cela n'apporte pas malgré tout le fun espéré.



Parmi les jeux qui remportent le plus de succès sur ordinateur, il y a les jeux de voitures. Allez savoir pourquoi, c'est comme ça. C'est d'ailleurs la même chose avec les jeux de foot. En revanche, les programmes de simulation politique n'ont aucun succès. Étonnant non ? En fait, en y réfléchissant bien, ça pourrait être assez marrant. Il y aurait des menus avec des tonnes de magouilles et des cheat-modes pour rentrer dans le droit chemin. Non, tout compte fait, ça serait méga-chiant. Je vais d'ailleurs vous confier un secret, je ne sais pas, mais alors pas du tout pourquoi je viens d'écrire ça mais c'est pas grave, on va faire comme si de rien n'était. Tiens ? Un jeu de voitures ! Oh ben ça alors, ça tombe drôlement bien. Fatal Racing est un produit assez original. Si les huit voitures que l'on vous propose de piloter sont du genre classique, les huit circuits composant l'ensemble des épreuves le sont moins. Constitués de montées ou de descentes vertigineuses, de loopings, de tremplins et de tonneaux barriqués, ils procurent un certain dépaysement et quelques sensations fortes. Les véhicules n'en sont pas pour autant indestructibles, et il s'agit de manœuvrer habilement pour terminer la course tout en conservant son plein potentiel.

16 joueurs en réseau !

Avec huit ou seize participants qui n'ont d'yeux que pour la victoire, difficile de s'en sortir indemne. Heureusement, un stand de réparation présent sur chaque circuit permet d'effectuer une remise en état. Selon le type de compétition choisi, vous devrez terminer le championnat ou courir contre la montre. Les nombreux menus offrent d'autres options comme l'affrontement à deux sur un même écran ou la connection de seize joueurs en réseau. Dans le cas d'une partie avec seize véhicules (humains ou non), il y a en fait deux voitures par écurie. Cela permet d'envoyer cinq messages différents à son coéquipier pour mieux lutter contre les autres. En ce qui concerne les voitures, chacune d'entre elles dispose de caractéristiques qui lui sont propres (pas moins de huit paramètres définissent les véhicules). L'ordinateur vous invitera à choisir la vôtre à travers un menu magnifique, en S-VGA qui plus est, si l'ordinateur le permet. Des voix viennent commenter vos choix. À ce sujet, mieux vaut choisir l'installation











Un impressionnant système de ralenti défiant toute concurrence va vous permettre de vivre à nouveau la course sous tous les angles souhaités. Simplement en actionnant la touche adéquate et seulement si vous le désirez bien sûr.

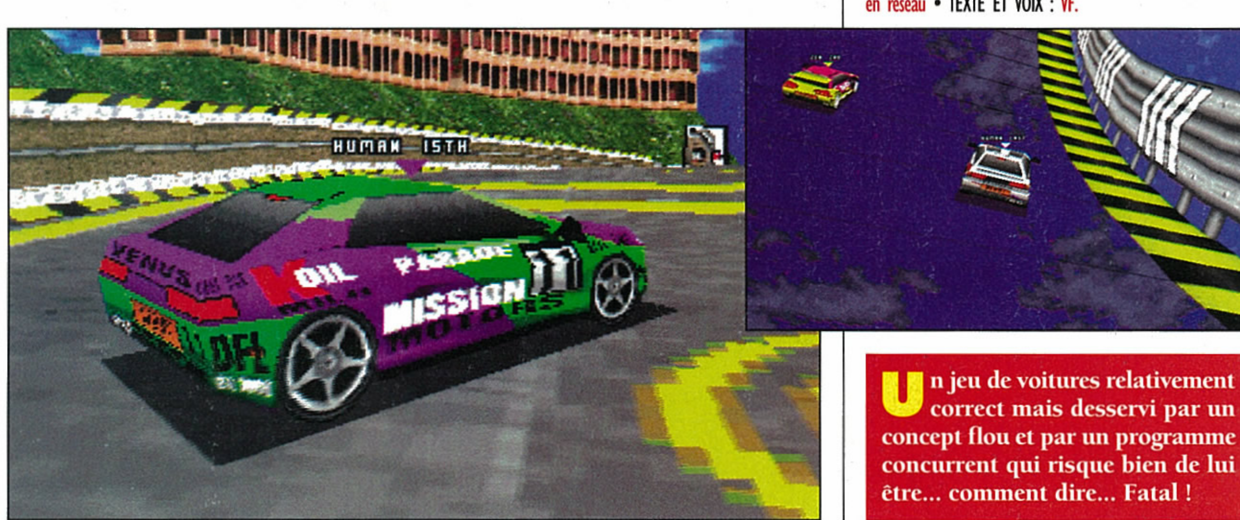
du jeu en anglais tant les doublures françaises sont mauvaises, pour ne pas dire ratées. C'est encore pire pendant la course où le commentateur ne fait que ressasser les mêmes phrases aux mêmes endroits, sans parler des cris vraiment pénibles. Pour ce qui est de l'aspect technique des choses, Fatal Racing se présente sous la forme d'un vrai jeu d'arcade. Le circuit est représenté en 3D, cela va de soi, et vous disposez de quatre vues différentes : l'intérieur de la voiture, une vue arrière, une autre plus éloignée et une vue intérieure avec rétroviseur. Selon celle qui est sélectionnée, l'animation se voit modifiée. Ainsi, l'affichage du rétroviseur nécessite une machine plus puissante, tout comme la vue arrière rapprochée. Libre à vous d'éliminer certains détails afin d'accélérer l'affichage. La maniabilité n'est pas mauvaise, et l'on peut sentir les suspensions qui s'écrasent dans les virages. Le volant répond au quart de tour. Les autres véhicules sont magnifiques, et la finesse du graphisme permet de distinguer moult détails. C'est d'autant plus vrai si l'on joue en S-VGA, mais là un Pentium 90 équipé d'une carte de la mort se présente comme la machine de base. Cependant, l'animation n'est pas aussi fluide qu'on aurait pu l'espérer. Autant le mode S-VGA est surprenant de fluidité sur un Pentium 120, autant le VGA déçoit légèrement. Rien de bien grave cependant, mais la sensation de vitesse n'est pas toujours présente. On se demande si l'on n'a pas oublié de passer un rapport. De même, si la conduite ne souffre pas de défaut majeur, il manque un je ne sais quoi pour que ce soit vraiment fun. Les voitures dérapent bizarrement et les chocs ne sont pas réalistes. Ça y est, j'ai trouvé ! Le problème de Fatal Racing, c'est d'avoir les roues entre deux chaises. Les concepteurs ont voulu donner un aspect simulation au programme, mais y ont inclus des circuits pour la plupart irréalistes. Cela donne un ensemble incohérent. Imaginez une Ford Escort en train de franchir un looping. Il y a un malaise quelque part. L'autre problème, c'est celui dont je vous parlais tout au début de cet article. La sortie simultanée de Fatal et de Screamer lui fait un tort terrible. Le second est largement plus fun et mieux réalisé. Il ne souffre pas de la même ambiguïté. L'éclate est totale. Autre point qui ne joue pas en la faveur du soft de Gremlin, c'est la bande-son. Les bruitages sont envahissants, répétitifs et les musiques un peu «légères» pour donner un rythme endiablé à l'ensemble. Il est certain que s'il n'y avait pas eu Screamer, Fatal Racing aurait fait meilleure figure... Lorsque je vous dis qu'il y a des programmes qui n'ont pas de chance... mais il n'en reste pas moins une petite déception quant à sa conception.

EDITEUR : Gremlin Interactive • DISTRIBUTEUR : FunSoft (1) 41 86 05 05 • CONFIG. MINI. RECOMMANDÉE : DX4 100 ou Pentium 60 compatible windows 95 • NOMBRE DE JOUEUR : 1 à 2 joueurs sur un même ordinateur et jusqu'à 16 joueurs en réseau • TEXTE ET VOIX : VF.



tips

Allez dans le menu configuration et entrez à la place du nom du joueur **LOVEBUN**. Vous pourrez courir avec une petite Formule 1. Il existe bien d'autres codes, mais on vous les réserve pour le mois prochain.



Un jeu de voitures relativement correct mais desservi par un concept flou et par un programme concurrent qui risque bien de lui être... comment dire... Fatal !



INTERET 75

+

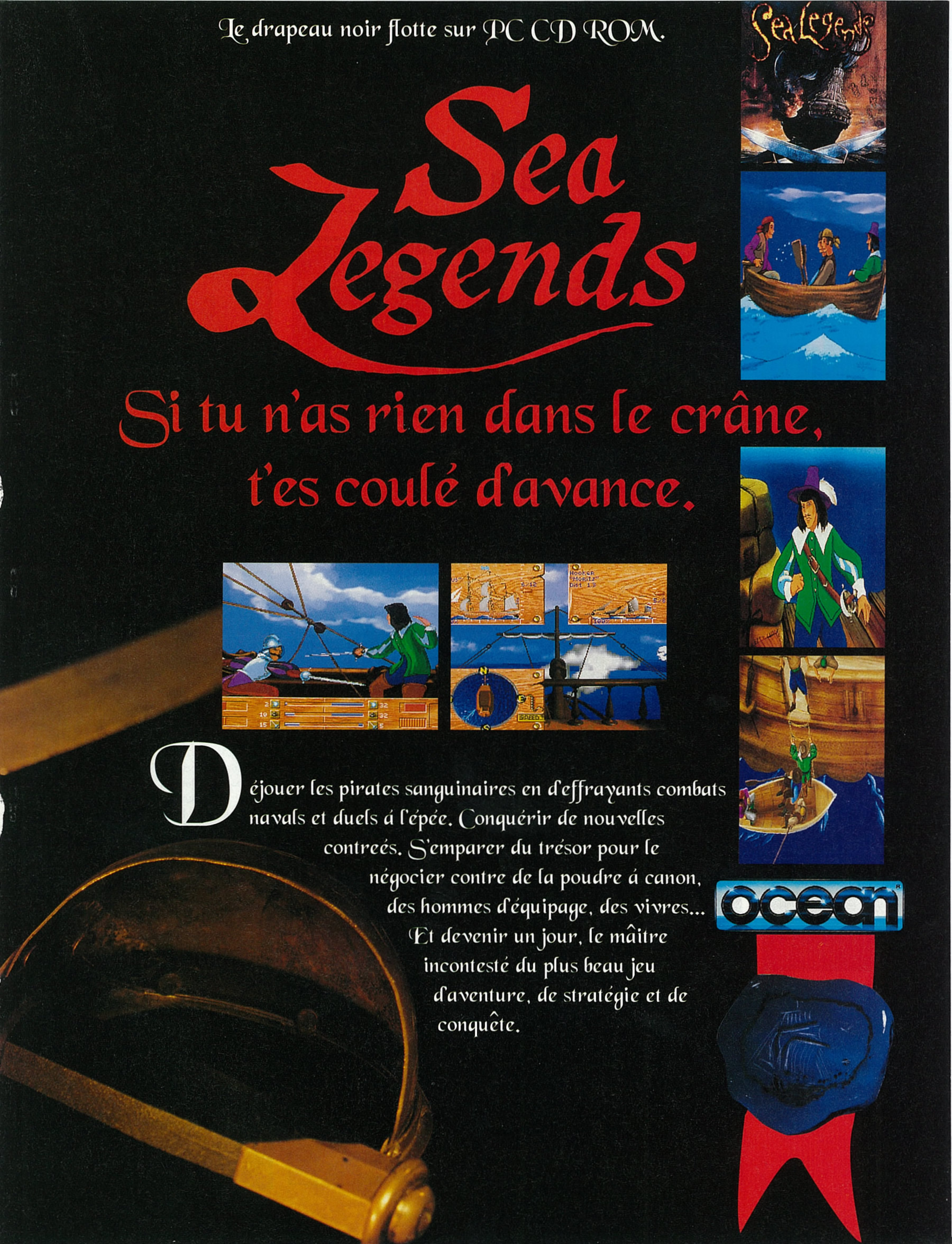
Le nombre de circuits
Le graphisme

-

Un manque de fun évident
Impression de vitesse peu convaincante
Les bruitages, les voix

TECHNIQUE 70





Le drapeau noir flotte sur PC CD ROM.
Sea Legends
Si tu n'as rien dans le crâne, t'es coulé d'avance.
Déjouer les pirates sanguinaires en d'effrayants combats navals et duels á l'épée. Conquérir de nouvelles contreés. S'emparer du trésor pour le négocier contre de la poudre á canon, des hommes d'équipage, des vivres... Et devenir un jour, le maître incontesté du plus beau jeu d'aventure, de stratégie et de conquête.
ocean

Trophy Bass

PC CD-ROM

Bredouille...

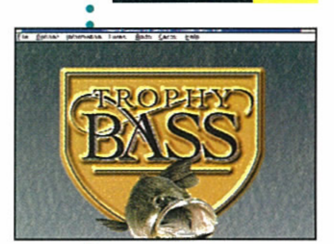
INTERET 72

+
Le sujet
Les détails
La finition

-
La lenteur
Ça manque un peu d'action!

TECHNIQUE 60







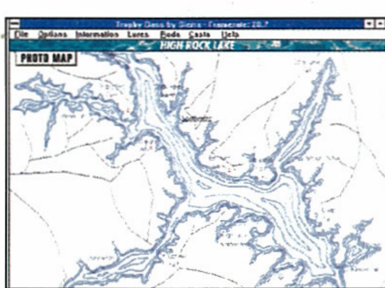




Léo de Urlevan

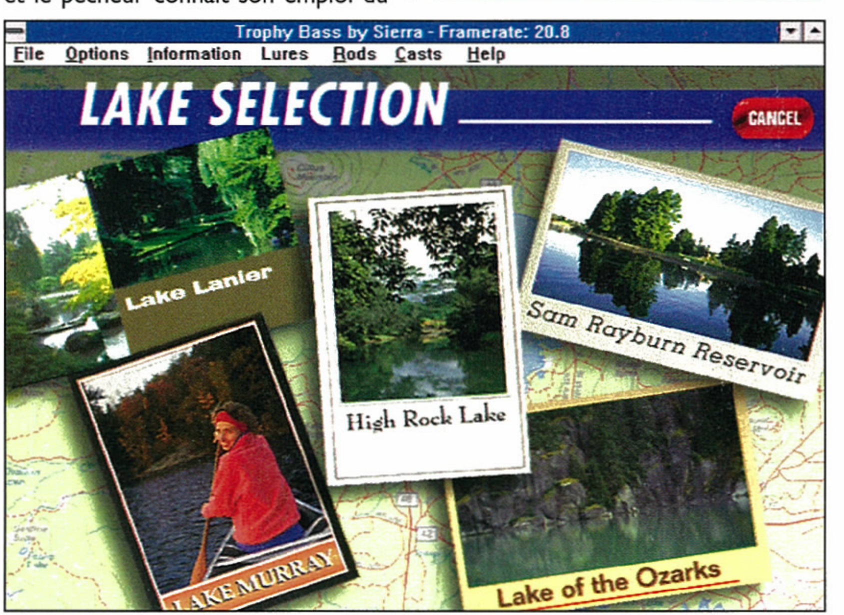
On a tous en tête cette image d'Epinal du vieux pêcheur qui regarde le ciel, qui humidifie son doigt avec sa salive et qui s'installe à un endroit bien particulier pour pêcher. Un qui vit avec son temps au moins, c'est mon beau-père, qui prédit le temps qu'il fera le lendemain avec le nuage de vapeur d'eau dégagé par la centrale nucléaire. Le but est simpliste : ramener de la poiscaille! Pour ce faire, vous disposerez de toute la technologie moderne possible et inimaginable : une barque, un sonar, une canne à pêche, des centaines d'hameçons différents. Tout ceci pour vous adapter à toute sorte de situation, en fait; la saison, les températures de l'eau et de l'air, la direction du vent, le temps, l'heure. Si vos paramètres sont bons, vous lancez votre canne à pêche de 5 manières différentes et vous attendez que ça morde. Vous imaginez bien que le poisson n'est pas complètement taré et qu'il est un peu comme n'importe quel être humain. Quand il y a du danger, taï-taï, quand c'est l'heure de bouffer, slurp-slurp, quand c'est l'heure de dormir, rrron-zzz, tout ça. Il est donc prévisible et le pêcheur connaît son emploi du temps, ses préférences alimentaires, etc. Vous pourrez pêcher pour votre plaisir ou en tournoi. Le seul problème est d'importance puisque ce programme nécessite une machine surpuissante pour que le joueur ne subisse pas des ralentissements incessants. Et si le jeu vous ennuie, vous pourrez toujours consulter la base de donnée sur la pêche et les poissons dans l'aide.





EDITEUR : Sierra on line • DISTRIBUTEUR : Cocktel Vision (1) 46 01 46 00 • CONFIG : 486DX2 66, 8 Mo, Windows, Pentium fortement recommandé, 1 Joueur, Manuel : en français, voix en anglais.

Bon, c'est vraiment très lent, ça n'intéressera pas grand monde mais c'est tellement original...





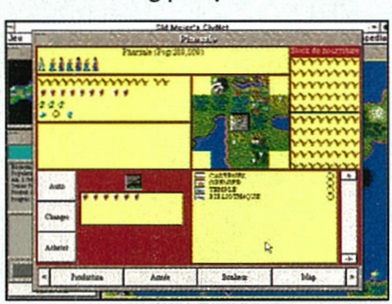
CivNet

PC CD-ROM

A plusieurs, c'est mieux !

Iansolo

Rhaaa, l'angoisse ! j'ai cinq lignes pour vous parler de CivNet. Je perds pas de temps alors... Pour les nouveaux venus, CivNet est la version en réseau d'un des plus grands jeux de stratégie de tous les temps (un des plus grands jeux tout court diront certains) ; j'ai nommé: CIVILIZATION. Dans ce soft culte de Sid Meyer, vous menez un peuple de l'âge de la pierre à celui de l'espace. À coups d'inventions et de guerres de conquête, la lutte est âpre contre les civilisations ennemies gérées par l'ordinateur. Avec CivNet, vous allez pouvoir jouer contre de vrais humains, avec de vrais cerveaux gros comme ça. Ça va être le défi ! CivNet supporte de un à sept joueurs sur réseaux IPX (du type Novell Netware), Netbios ou TCP/IP. On peut jouer à deux sur deux bécanes en simultané avec un câble Null Modem, et c'est trop cool à sept sur la même machine grâce à un système de tours de jeu. Enfin, il existe même une config. pour jouer sur Internet.



Le must des jeux de stratégie est disponible en réseau. Je dis: bravo !

INTERET 91 TECHNIQUE 78

EDITEUR : Microprose (1) 48 18 50 00 • TEXTE: En français • NBRE DE JOUEURS : 1 à 7 joueurs • CONFIG. RECOMMANDEE : 486 avec Windows 3.1 ou Windows 95

MILLENNIA
ALTERED DESTINIES



LA CLÉ DE LA VIE?

"Millennia: Altered Destinies est peut-être la création la plus passionnante de 1995."

Steve Honeywell
Computer Game Review

"Voilà enfin un "Jeu Divin" original ... Millennia sera certainement l'un des jeux d'aventures galactiques les plus élaborés, les plus ambitieux et les plus sophistiqués du marché."

Bill Trotter
PC Gamer (US)

"Ce jeu a tout ce qu'il faut! Voyage dans le temps, combats spatiaux, diplomatie, commerce ... tout! Pas de doute, celui-là je le veux!"

Peter Smith
Strategy Plus

Gametek France, 5 rue Jean Rostand, B.P. 380, 69746 Genas Cedex, France.

Sea Legends

PC CD-ROM

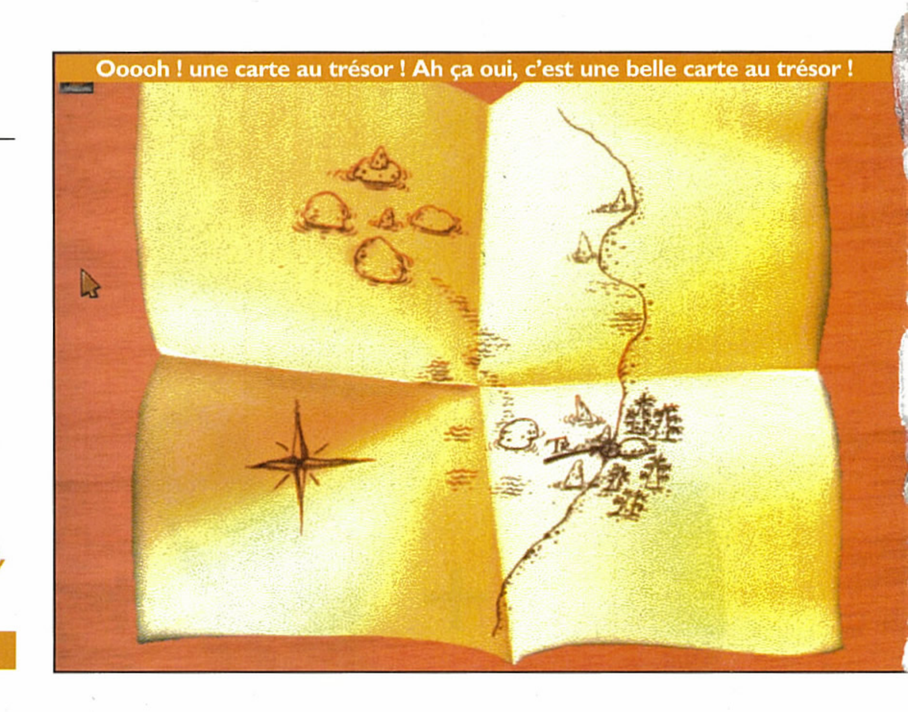
À l'abordage !

Amis frères de la côte, hissez le pavillon pirate ! Sea Legends nous propulse dans les Caraïbes en plein XVIIe siècle alors que la flibuste fait rage. Le dernier-né d'Océan saura-t-il égaler "Pirates! Gold" de Sid Meyer qui, il y a quelque temps déjà, avait établi les références du genre ?



IANSOLO

Ooooh ! une carte au trésor ! Ah ça oui, c'est une belle carte au trésor !





Brrr ! fait frisquet en ce moment sous nos latitudes ! Un petit tour dans les îles des Antilles serait plus que bienvenu. Eh bien, c'est chose faite avec Sea Legends. On est en 1667, et vous êtes Richard Gray, un jeune capitaine anglais qui vient de s'embarquer sur une frégate de Sa Majesté, à destination de la Barbade. Fin bretteur, mais à peine sorti de l'école navale, vous aller devoir tout apprendre de votre nouvelle vie. Pour l'heure il vous faut retrouver votre oncle et escorter le nouveau gouverneur de la Jamaïque à Port Royal. Que d'aventures vous attendent ! Deviendrez-vous pirate pour faire entendre raison à ces satanés Espagnols ? Découvrirez-vous une carte au trésor ? Épouserez-vous la jolie fille du gouverneur ? Ou bien irez-vous servir de pâture aux requins ?

Une belle simulation nautique

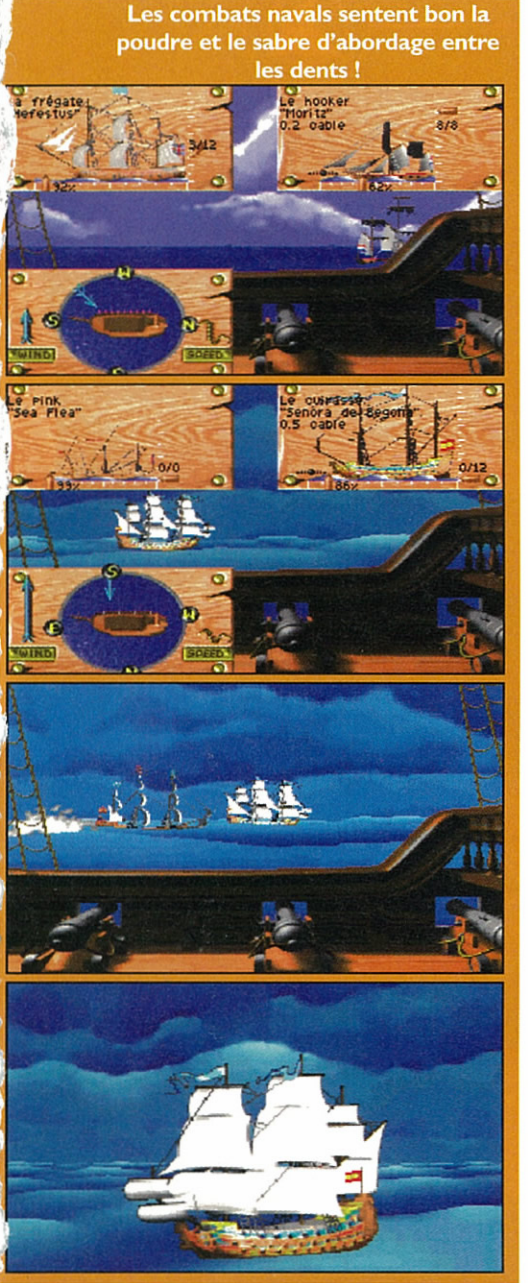
C'est sans contexte le point fort de ce Sea Legends : la réalisation graphique est de grande beauté. Pas d'images de synthèse ou de vidéo, tout a été exécuté à la main en S-VGA dans un style dessin animé : les décors des ports, les intérieurs des bâtiments et même de petites séquences de transition animées. Car c'est dans les ports que vous pourrez rencontrer des personnages et progresser dans l'aventure. En allant voir les gouverneurs, on vous confie des missions : faire la chasse aux Hollandais, aux pirates, partir à la recherche d'un trésor... Sea Legends offre une certaine liberté de manœuvre car on peut se déplacer à sa guise d'îles en îles. Mais pour "accrocher" la trame de l'histoire, il faudra quand même se trouver au bon endroit au bon moment. Dans chaque port, une armurerie et un chantier naval vous permettront d'équiper votre vaisseau et de le réparer. Pour vous procurer les deniers nécessaires, il sera possible d'acheter et de revendre au meilleur cours dans les magasins. Mais Sea Legends n'est pas un jeu de gestion.

Des séquences d'arcade sympathiques

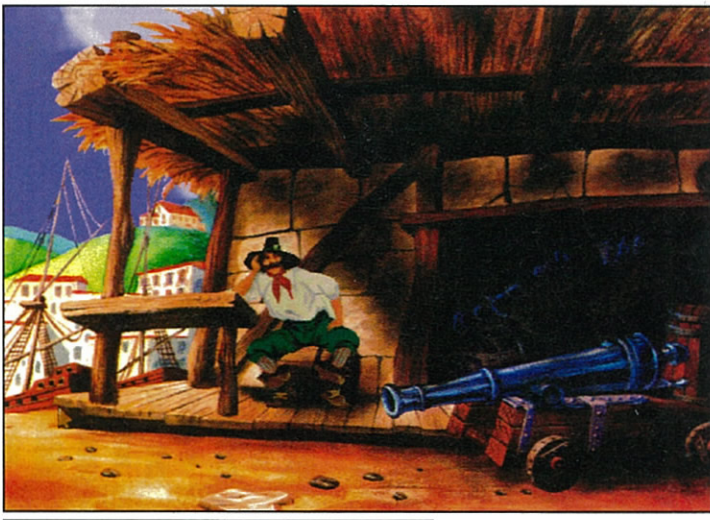
Ce qui nous intéresse, ici, c'est d'avoir un beau bateau pour régner en maître sur les mers. On démarre avec une frégate qui est une embarcation rapide disposant d'une bonne puissance de feu (20 canons). Malheureusement, on se fait très vite coincer par une armada espagnole, et plouf ! coulé le joli bateau. C'est le côté un peu agaçant du scénario de Sea Legends. Du coup, on se rachète un "Pink" pour embrasser la carrière de

Vous n'échapperez pas aux duels à l'épée : abordage ou rixe d'ivrognes, tout est bon pour se taillader le lard.

Les combats navals sentent bon la poudre et le sabre d'abordage entre les dents !



pirate. Le "Pink" est un peu ridicule par rapport aux chaloupes et cuirassés des Espagnols. Il faudra alors beaucoup d'habileté pour parvenir à aborder l'un de ces bateaux et en faire le bâtiment principal. Mais c'est ça qui nous plaît ! En mer, on définit sa route sur une carte générale jusqu'à ce que l'homme de vigie crie : "Voile à babord !". On passe alors à une vue où on peut admirer la mer, les vagues, les îles et les bateaux en 3D mappée en VGA. Mine de rien, cela donne une grande crédibilité aux phases de navigation et de combat. On peut afficher des tableaux de bord qui indiquent la direction du vent, la vitesse, l'état du bateau et de la cible. Il y a même une vue dédiée à la profondeur : très utile quand on longe les côtes. Mais je parle, je parle, et le brick hollandais se rapproche dangereusement de nous et commence à faire parler la poudre ! "Baaarre à babord, toute ! Dégagez les sabords tribord ! Carguez les voiles !". Les combats traduisent assez fidèlement la réalité historique. Il faut essayer de naviguer en vent arrière pour se rapprocher de l'ennemi en se présentant face à lui. On peut ensuite essayer de l'affaiblir avant l'abordage. Trois munitions sont disponibles pour les canons : boulets (contre la coque et les mâts), les obus (pour pulvériser les voiles et immobiliser l'ennemi) et les bombes incendiaires. Vu que l'on peut tirer à trois hauteurs différentes, ça fait pas mal de combinaisons. Grâce à des vues externes, on peut admirer le combat sous plusieurs angles (mais on ne peut pas tirer dans ces vues, dommage). Viennent ensuite l'abordage et la baston générale qui s'en suit sur le pont du bateau. Sea Legends propose carrément un combat à l'épée dans les règles de l'art. Une sorte de Street Fighter où les "bottes" viennent remplacer les coups spéciaux (six coups différents !). Il paraît





Dans chaque port, on peut commercer, acheter des armes et des munitions ou même boire des coups à la taverne avec Rackham Billou.

qu'on peut jouer au joystick, mais ça n'était pas accessible dans la version testée. Au clavier, je peux vous dire que c'est très, très dur ! D'autant plus que le nombre d'hommes d'équipage des deux camps est comptabilisé et influe sur la bataille. En tout cas, ici aussi la réalisation est réussie et c'est bien fluide. Si vous triomphez et que vous avez embarqué un capitaine, vous pourrez repartir avec DEUX bateaux et même prendre en otage le capitaine ennemi pour obtenir une rançon. Vous l'aurez compris, ce Sea Legends-là est plutôt intéressant. On aurait même pu avoir un très grand jeu s'il n'avait quelques défauts. D'abord, on ne peut se sauver que dans les églises de chaque port et moyennant finances (NDLR : bonjour le droit d'asile !). Ensuite, et c'est plus grave, on est un peu enfermé dans le scénario du jeu : rien n'évolue si on ne passe pas par certains passages obligés (il faut perdre sa frégate pour devenir pirate et avoir une carte du trésor). Il y a aussi d'incessants changements de résolution graphique quand on passe des écrans en VGA à ceux en S-VGA. Enfin, sachez tout de même qu'il est possible d'attaquer les ports ennemis au canon et même de commander une flotte de plusieurs navires en combat grâce à une carte tactique..

GENRE : Stratégie/Simulation • EDITEUR : Océan (1) 40 53 92 86 • TEXTES : en français et voix en anglais • NOMBRE DE JOUEUR : 1 joueur • CONFIGURATION MINIMUM : 486/33 avec 8 Mo de RAM et carte vidéo S-VGA. Compatible Windows 95



Sea Legends apporte un plus par rapport à Pirates de Sid Meyer : des combats maritimes en 3D et des duels à l'épée bien plus intéressants. Il est dommage que la concession faite au grand public (scénario) et quelques faiblesses de réalisation viennent tempérer cet avis très favorable.



47, rue d'Hauteville 75010 PARIS
(Métro Bonne Nouvelle)
Lundi au Samedi 10H/19H
(16-1) 48 00 95 97
Fax - 44 83 08 76

SHARK micro





Pentium 133 Le "Predateur"

CD ROM STINGRAY 8 X

- Processeur INTEL ™ 133 (ventilateur+radiateur)
- Carte mère 256 Ko de cache extensible à 1Mo Burst Synchrone SRAM
- 8 mégas Fast Page Mode Samsung
- Carte vidéo MIRO 64 bits 12 PMD MPEG
- Ecran 14 pouces pleine page 1024 par 768 MPRII
- Disque dur Western Digital Caviar 1,2 GIGA Mode PIO 4 EIDE
- CD-ROM STINGRAY 8 Vitesse
- Carte sonore SHUTTLE 48 compatible Sound Blaster 16 MCD
- Boîtier TUV silencieux 230 Watt
- Clavier 105 touches
- Souris 3 boutons C.P. Microsoft

GARANTIE 5 ANS

10 990 F TTC

VERSION 120 À 9 990 F TTC

VERSION CYRIX 686 À 10 990 F TTC



Pentium 133 L"Excelsior"

18 990 F TTC

VERSION 120 À 17 990 F TTC

VERSION CYRIX 686 À 18 990 F TTC

- Carte mère Bus PCI Systeme ANDROMEDE 2
- Cache ext. à 1 méga, 4 slots PCI, 4 slots ISA
- Carte vidéo MATROX MILLENIUM 4 MO WRAM ou S3 968 4 MO VRAM
- Ecran 17 pouces SMILE 1280 x 1024 0,28 NE 72hz
- 32 MÉGAS FAST PAGE MODE SAMSUNG
- Disque dur Western Digital Caviar 1,2 GIGA Mode PIO 4 EIDE
- CD-ROM STINGRAY 8 Vitesse
- Carte son compatible Sound Blaster 16 MCD
- Boitier TUV silencieux
- Clavier 105 touches
- Souris 3 boutons C.P. Microsoft



PHOTOS NON CONTRACTUELLES
les configurations et leur contenus ainsi que les prix sont modifiables sans préavis

Pentium 133 "Broadcast"

CD ROM STINGRAY 8X

AQUISITION MONTAGE VIDEO

LIVRE AVEC ADOBE PHOTOSHOP ET ADOBE PREMIERE

- Processeur INTEL ™ 133 (ventilateur+radiateur)
- 16 MÉGAS FAST PAGE MODE SAMSUNG
- CARTE VIDÉO MATROX MILLENIUM 4 MO WRAM OU S3 968 4 MO VRAM
- CARTE ACQUISITION VIDÉO MIRO DC1
- ECRAN 15 POUCES SONY SF 0,25 DOT PITCH
- Disque dur Western Digital Caviar 2,4 GIGA Mode PIO 4 EIDE
- CD-ROM STINGRAY 8 Vitesse
- Carte sonore SHUTTLE 48 compatible Sound Blaster 16 MCD
- Boîtier TUV silencieux 230 Watt
- Clavier 105 touches
- Souris 3 boutons C.P. Microsoft



ECRAN SONY SF



19 990 F TTC

VERSION 120 À 18 990 F TTC	VERSION CYRIX 686 À 19 990 F TTC

Pentium 133 "Designer"

CD ROM STINGRAY 8X

- Processeur INTEL ™ 133 (ventilateur+radiateur)
- 8 mégas Fast Page Mode Samsung
- CARTE VIDÉO MATROX MILLENIUM 4 MO WRAM OU S3 968 4 MO VRAM
- Ecran 15 SONY SF 0,25 DOT PITCH
- Disque dur Western Digital Caviar 1,2 GIGA Mode PIO 4 EIDE
- CD-ROM STINGRAY 8 VITESSE
- Carte sonore SHUTTLE 48 compatible Sound Blaster 16 MCD
- Boîtier TUV silencieux 230 Watt
- Clavier 105 touches
- Souris 3 boutons C.P. Microsoft

ECRAN SONY SF

PENTIUM 133 OU CYRIX 686 SHARK MICRO EST LE PREMIER A VOUS OFFRIR CE CHOIX

14 990 F TTC

VERSION 120 À 13 990 F TTC	VERSION CYRIX 686 À 14 990 F TTC



In The First Degree

PC CD-ROM

Suspense multimédia

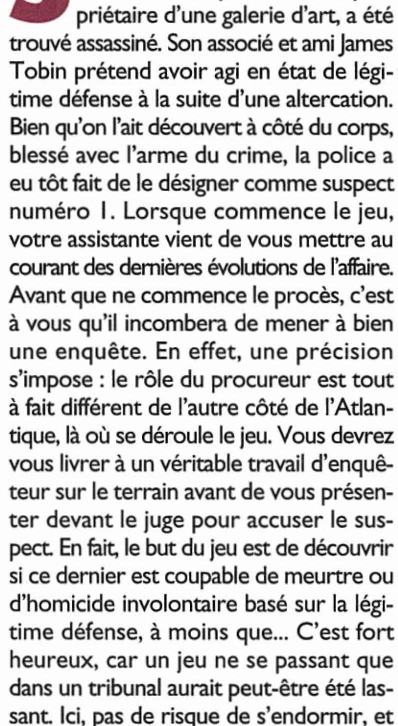




Il est un genre cinématographique que le jeu n'avait pas encore copié : le feuilleton juridique. Avec ce jeu, Broderbund innove et réussit un véritable coup de maître. Les amateurs de suspense y trouveront leur compte.



MOULINEX



San Francisco, quartier de South of Market. Zachary Barnes, le copropriétaire d'une galerie d'art, a été trouvé assassiné. Son associé et ami James Tobin prétend avoir agi en état de légitime défense à la suite d'une altercation. Bien qu'on l'ait découvert à côté du corps, blessé avec l'arme du crime, la police a eu tôt fait de le désigner comme suspect numéro 1. Lorsque commence le jeu, votre assistante vient de vous mettre au courant des dernières évolutions de l'affaire. Avant que ne commence le procès, c'est à vous qu'il incombera de mener à bien une enquête. En effet, une précision s'impose : le rôle du procureur est tout à fait différent de l'autre côté de l'Atlantique, là où se déroule le jeu. Vous devrez vous livrer à un véritable travail d'enquêteur sur le terrain avant de vous présenter devant le juge pour accuser le suspect. En fait, le but du jeu est de découvrir si ce dernier est coupable de meurtre ou d'homicide involontaire basé sur la légitime défense, à moins que... C'est fort heureux, car un jeu ne se passant que dans un tribunal aurait peut-être été lassant. Ici, pas de risque de s'endormir, et il faudra interroger les différents protagonistes de l'affaire en se rendant dans différents lieux. Graphiquement, la chose est très esthétique car les développeurs du jeu ont utilisé un petit artifice, tout bête mais vraiment bien vu. Les scènes sont toutes en plein écran, mais en réalité seule une petite fenêtre dans laquelle se trouve le personnage en train de parler, est animée. Naturellement, on n'y voit que du feu, ou plutôt si, on voit une image plein écran, d'excellente qualité, et comme les rencontres avec les témoins ont toujours lieu assis, l'illusion est parfaite. De plus, de nombreux changements d'angles dynamisent les scènes, ce qui évite l'impression d'assister à une suite de plans fixes. Côté son, on n'est pas en reste puisque tout ce petit monde s'exprime de vive voix et en français qui plus est. Et comme la traduction est d'excellente qualité, à part un ou deux personnages (en chipotant), tout cela fait de 1st Degree un véritable feuilleton juridique interactif.



Choix multiple

Pratiquement, le joueur a plusieurs possibilités. D'une part, il peut consulter les films vidéo réalisés par la police. D'autre part, de nombreux documents sont disponibles : plan des lieux, pièces à conviction, photographies et dossiers. On consultera ces derniers avec profit avant de se rendre chez une personne à interroger. L'interrogatoire se fait selon le principe du "Questionnaire à choix multiple". Différents sujets de départ peuvent être abordés. Ensuite, on se promène dans une gigantesque arborescence par le jeu des questions et des réponses, le but étant naturellement d'être assez fin psycho-





Lorsqu'on se rend chez un témoin, la scène est animée. Si la machine est suffisamment rapide, cette scène est en plein écran.

logue pour démêler le vrai du faux. À tout moment, on peut passer d'un témoin à l'autre, consulter ses dossiers, etc.
Lorsqu'on se déplace dans le jeu, un écran animé apparaît. Étant équipé d'un téléphone portable, on peut pendant ces trajets recevoir des appels de notre assistante ou bien de témoins se rappelant de tel ou tel détail omis pendant l'interrogatoire. Là aussi, cet artifice scénarique contribue à dynamiser le jeu. Toutefois, ce n'est pas tout et au chapitre des rebondissements, les médias et principalement la télévision jouent un grand rôle pendant la partie. Dès que le procès va commencer, vous serez sollicité par les médias. Vous me direz, c'est quant le procès ? Justement, en tant que procureur, c'est vous qui déciderez du moment où vous rendre au tribunal. Autant vous dire qu'il faudra avoir un minimum de preuves, faute de quoi l'avocat de la défense demandera purement et simplement la relaxation de son client, ce qui en terme moins juridique se traduirait par "Game Over". Cela dit, le procès se déroulera en plusieurs fois et entre les séances, vous pourrez continuer à interroger vos témoins. On l'a vu pendant le procès de O.J. Simpson, les médias américains sont très friands de ce genre d'affaire. Pendant celle-ci, ils ne manqueront pas d'intervenir, sous forme de journal télévisé, afin de faire une synthèse de ce qui s'est déjà produit. Et comme c'est vous qui agissez, cette synthèse sera en réalité un véritable jugement de votre façon de jouer, très pratique pour savoir si vous êtes en train de faire n'importe quoi ou bien si votre enquête suit son petit bonhomme de chemin. Pour résoudre cette énigme, il est préférable de réfléchir sereinement et en cela, le jeu est peut-être à réserver à un public adulte. Je ne parle pas d'âge civil mais plutôt de mentalité; si vous êtes amateurs de parties effrénées se passant à la vitesse de la lumière, bref, si la moindre résistance de la part de l'adversaire vous agace, laissez tomber ce jeu qui nécessite une bonne dose de jugeote et de patience. En revanche, si vous adorez démêler des affaires tordues, si vous vous délectez à analyser la moindre phrase, la moindre action de l'interlocuteur, foncez et vous ne serez pas déçus. Tenez, je ne peux pas dire mieux, après Myst, déjà de Broderbund, voici le second jeu qui plaira tout autant aux amateurs de belles réalisations qu'à ceux qui ne s'intéressent généralement pas aux jeux. Bref, collez vos parents ou votre petite amie devant, ça devrait les intéresser autant que vous.

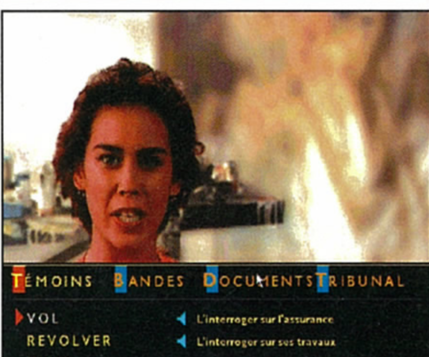
La justice américaine

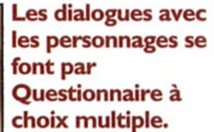
Même si les feuilletons diffusés à la télévision nous ont quelque peu habitués au fonctionnement de la justice américaine, il est bon de préciser une ou deux choses. Le système accusatoire américain diffère radicalement du système français par l'importance accordée au jury. Constitué sur plusieurs semaines, il est choisi après une enquête poussée et non pas tiré au sort comme chez nous. Le but de ces précautions est d'établir qu'il n'est pas influencé par les médias. Aux États-Unis en effet, les procès sont très largement médiatisés. Dans ce jeu, il faudra donc tenir particulièrement compte des médias et aussi du jury. En effet, alors qu'en France le jury délibère avec trois magistrats, le jury américain délibère seul. L'unique magistrat est là pour servir d'arbitre pendant l'audience et s'assurer que la loi est bien respectée par l'accusation (le procureur) et la défense (l'avocat), ce qui donne lieu à la célèbre phrase entendue maintes fois: "Le jury ne tiendra pas compte de cette remarque". En France, le Président, beaucoup plus directif, a presque un rôle de juge d'instruction puisse qu'il pose des questions à l'accusé. Pendant le procès, en tant que procureur, vous ne devrez donc compter que sur vous-même et pour cela étayer votre dossier car le magistrat ne vous fera pas plus de cadeaux que l'avocat.

tips

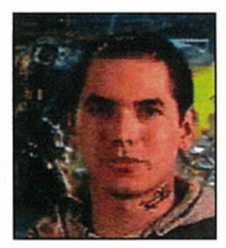
On ne le dira jamais assez: préparez un dossier béton avant de vous lancer dans la partie juridique. Tenez compte des commentaires des médias pour corriger votre façon de faire et soyez amis avec eux.





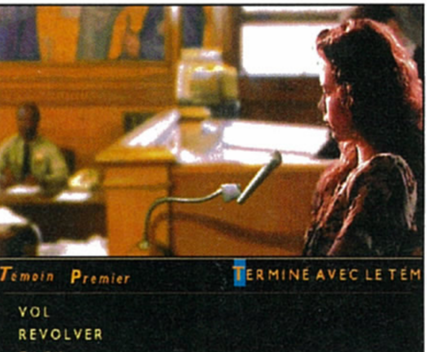


Les dialogues avec les personnages se font par Questionnaire à choix multiple.







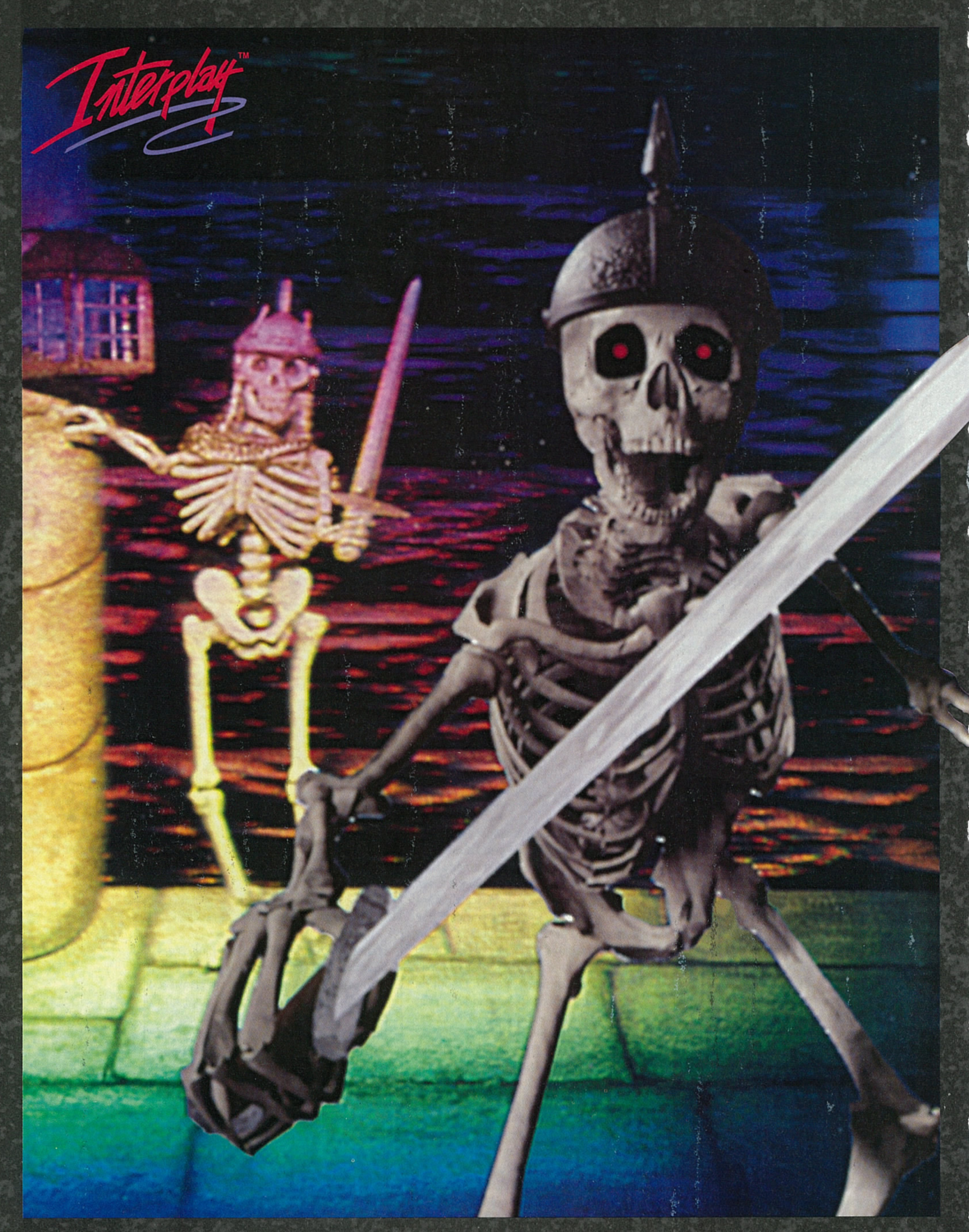


Le procès donne l'occasion d'exercer ses talents de psychologue. Très dynamiques, les scènes, filmées sous différents angles, alternent gros plan et plan général, ce qui diminue le côté statique.

GENRE : Enquête • ÉDITEUR : Broderbund • DISTRIBUTEUR : Ubi Soft (1) 48 18 50 00 • TEXTES ET VOIX : françaises • NOMBRE DE JOUEUR : 1 joueur, 486 DX2

Original, passionnant, bien réalisé, voilà un jeu intelligent qui donnera ses lettres de noblesse au genre "film interactif".




Interplay™

On rencontre de drôles d'oiseaux en ce moment dans les sous-sols

Préparez-vous à vivre une expérience beaucoup plus effrayante qu'une banale rencontre avec un rôdeur dans les couloirs du métro. Stonekeep est une épopée de plusieurs millions de dollars... et pas seulement parce que sa réalisation a mobilisé plus de 200 personnes durant 4 années.





Vous allez déambuler dans de noirs corridors, des égouts pleins de traquenards, des souterrains où règnent de drôles de fées. Vous allez découvrir le monde des ténèbres et vivre une histoire d'outre-tombe dont vous déroulerez vous-même l'intrigue.

Votre mission est de vaincre le mal et de sauver votre âme.

Vous allez vivre une expérience bien plus impressionnante et bien plus réaliste que tout ce que vous pouvez imaginer. Utilisant les technologies les plus innovantes, Stonekeep vous enserre si totalement dans ses noirs territoires que vous allez oublier qu'il ne s'agit que d'un jeu.

Pour arracher vos partenaires de l'enfer, vous devrez manier aussi bien l'épée que la magie et même vous battre contre des ennemis désincarnés.

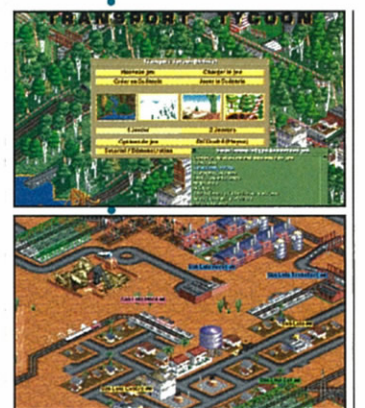
Vous n'êtes pas le bienvenu ici. Tout est noir. C'est le royaume de la claustrophobie. Votre voyage va être aussi déplaisant que possible et vous ne trouverez pas le moindre guichet pour vous plaindre à la direction !



L'épopée souterraine. Disponible fin novembre 1995.*

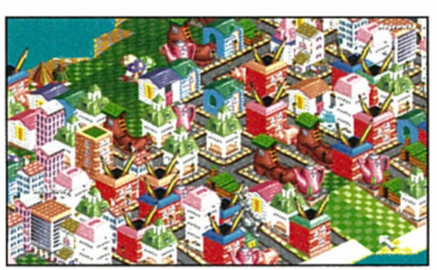
Transport Tycoon Deluxe

PC CD-ROM



IANSOLO

Ce jeu est immense. C'est bien simple, à sa sortie, il avait complètement explosé SimCity 2000. Dans Transport Tycoon, vous essayez de devenir le magnat des transports mondiaux. Du simple bus à l'hélicoptère en passant par le train, vous allez établir un réseau le plus complexe et le plus rentable possible. Avec cette version Deluxe, Microprose repousse encore plus loin les limites de ce soft. On dispose de trois nouveaux milieux et climats différents : arctique, tropical, pays des jouets. Du coup, pour chaque environnement il y a une bonne dizaine de scénarios directement accessibles. Comme si cela ne suffisait pas, Transport Tycoon Deluxe intègre un éditeur de terrain qui vous permettra de créer vos propres scénarios. La liste des nombreuses autres améliorations est longue : des



héliports, plus de gares et des véhicules, la possibilité de racheter des entreprises et surtout une option jeu en réseau (par câble null modem ; attention, il faut une version originale du jeu sur chaque machine). Si vous n'avez pas peur des jeux de simulation économique très très touffus, TT Deluxe est la référence absolue : beau, parfaitement programmé, c'est un régal.

EDITEUR : BMG (1) 44 88 67 00 • TEXTES ET VOIX : en anglais • NOMBRE DE JOUEUR : 1 joueur • CONFIGURATION : 486 avec CD 2X et carte VGA VLB.

INTERET 90
TECHNIQUE 85

Monopoly

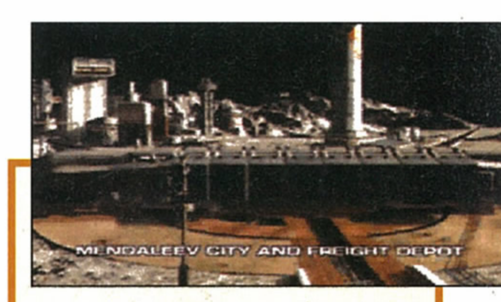
PC CD-ROM

MOULINEX

Les éditeurs ont parfois de drôles d'idées. A période régulière, on voit débouler sur le marché micro un jeu de Monopoly. Celui-ci est indéniablement le meilleur du genre. Permettant de jouer à 8, y compris contre l'ordinateur, ce Monopoly bénéficie d'une présentation irréprochable. De nombreuses animations 3D permettent au joueur de profiter des progrès du multimédia. Cela dit, c'est un peu normal parce que sans ces progrès, on se demande bien pourquoi on irait perdre son temps à acheter la rue de la Paix ou la Gare de l'Est sur un ordinateur alors que depuis des générations, on peut le faire avec des bouts de carton et quelques dés. Bref, il ressort de tout ça une curieuse impression. C'est super, les développeurs ont bien bossé, bravo les gars et les filles mais franchement, vous feriez mieux de préparer un truc un peu plus consistant. Reste l'option permettant de jouer sur Internet, tout à fait dans le goût du jour mais à part ça, que dire d'autre ?

EDITEUR : Westwood • DISTRIBUTEUR : Virgin (1) 53 68 10 10 • TEXTES : français • NOMBRE DE JOUEUR : 8 joueurs • CONFIGURATION MINIMALE : 486 33 CD ROM Windows

INTERET 60 TECHNIQUE 78



Loadstar

PC CD-ROM

IANSOLO

C'est désespérant ! Autant de talent mis à contribution pour accoucher d'une souris : y a que les Ricains pour se planter aussi grave. Je le répète bien fort, ce n'est pas en faisant des jeux "pour le grand public" que ces gens-là vont trouver un public tout court. Quand je pense que le développement de cette merde a bien dû se chiffrer en millions de francs lourds, je me fais du souci pour les programmeurs indépendants. Loadstar a été écrit et designé par Ron Cobb, un grand designer dont vous avez pu admirer les réalisations dans "Alien" notamment. Le scénario nous propulse dans le futur sur la lune. Vous enfilez la combinaison d'un routier de l'époque qui transporte d'énormes cargaisons de marchandises dans une espèce de truck monté sur rail : le Loadstar. Toute l'introduction est en vidéo digitalisée : c'est bien réalisé, mais on s'en fout. Ensuite le jeu consiste à shooter des ennemis avec la souris, alors que le Loadstar se déplace sur un circuit précalculé. Bref, c'est encore moins intéressant que Megarace ou Rebel Assault. Les décors sont toujours les mêmes, on ne peut pas diriger le Loadstar : c'est nul !

EDITEUR : BMG (1) 44 88 67 00 • TEXTES ET VOIX : en anglais • NOMBRE DE JOUEUR : 1 joueur, CONFIGURATION : 486 avec CD 2X et carte VGA VLB.

INTERET 40 TECHNIQUE 75

Zoop

PC DISQUETTE

MOULINEX



Le miracle Tétris continue à fasciner le monde de l'édition, mais hélas il ne suffit pas d'avoir une idée toute simple pour qu'elle soit bonne. Zoop est un jeu de réflexion bien sympatique, mais rien à faire, tous ceux qui l'ont vu à Joy ont eu la même réflexion : "C'est sympa, mais...". Mais quoi au fait ? Dans ce jeu, vous dirigez un gros curseur placé au milieu de l'écran. Ce dernier est entouré de pièces de différentes couleurs, apparaissant au fur et à mesure. Lorsqu'elles touchent le carré central où est planqué le gros curseur, paf ! c'est la fin. Pour se débarrasser des intrus, il faut donc prendre leur couleur en tirant dessus. Exemple, je suis bleu, je tire sur des pièces rouges. Je deviens rouge tandis que la pièce rouge la plus proche devient bleue. Maintenant que je suis rouge, je peux donc tirer sur toutes les autres pièces rouges accessibles et les détruire, ce qui en prime me rapporte des points. Voilà en gros le principe. Graphiquement, la chose ne laisse pas insensible. Une partie de la rédaction a trouvé ça hideux, moi je trouve ça très clean et très graphique. Bref, si vous êtes amateur de jeux de réflexion, vous trouverez Zoop intéressant, mais pas plus, je le crains.

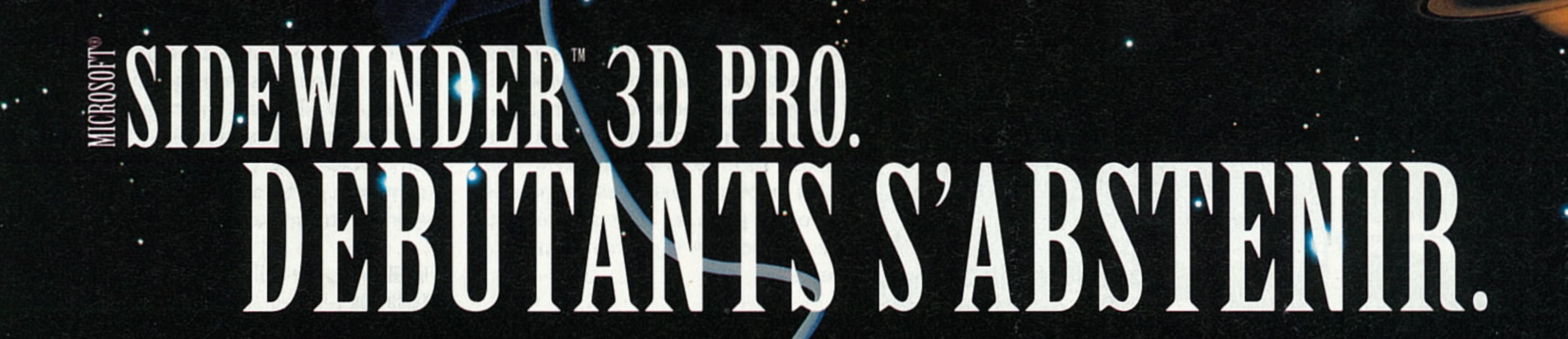
EDITEUR : Viacom • DISTRIBUTEUR : CIC (1) 40 94 10 20 • NOTICE : française NOMBRE DE JOUEUR : 1 joueur, 486 33, prévu sur Macintosh.

INTERET 75
TECHNIQUE 50

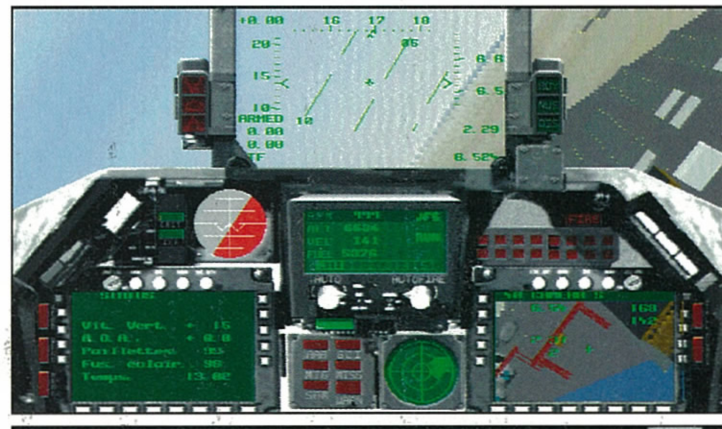


VOICI L'ARME ABSOLUE. Un joystick digital inusable, d'une extrême précision et deux fois plus rapide qu'une manette traditionnelle. Son mouvement rotatif en 3D vous permet de faire exactement ce que vous voulez. Ses 8 boutons dont un multi-directionnel et son accélérateur font de Microsoft® Sidewinder 3D Pro une arme de professionnel. Sidewinder 3D Pro est donc déconseillé aux amateurs, aux petits joueurs du dimanche, aux demi-portions... Ils pourraient se faire mal. Du 20 novembre au 21 janvier Microsoft® vous offre une assistance technique téléphonique de 9h à 20h du lundi au vendredi et de 10h à 18h le week-end pour tout achat d'un produit Microsoft® Home.

Microsoft
JUSQU'OÙ IREZ-VOUS ?®



Crédit photo : Fix - Nasa Ciel et Espace.



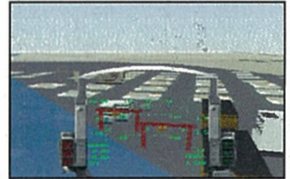
Navy Strike

PC CD-ROM

Commandant de la mer.

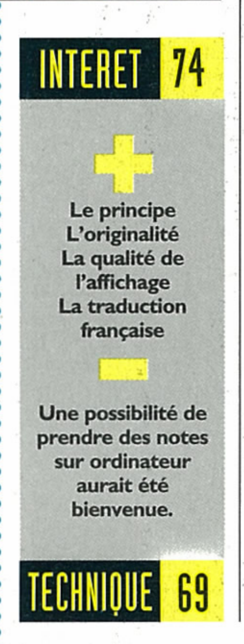




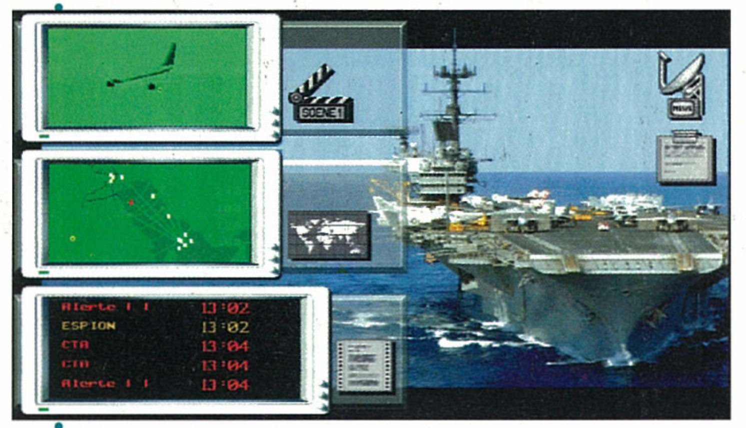


Un jeu de stratégie agrémenté d'un simulateur de vol, voilà qui a de quoi séduire. L'interface demeure cependant confuse, et la simulation incomplète.

LORD CASQUE BRULÉ



Tout comme Air Power du même éditeur, Navy Strike est un mélange de jeu de stratégie et de simulateur de vol. Ça commence avec une menace émanant de la Lybie qui continue obstinément à développer des armes chimiques. L'Organisation des Nations Unies (ONU) décide d'agir en plaçant le Corps Expéditionnaire en Méditerranée. Le second théâtre d'opération se déroule dans le Golfe Persique et le troisième en mer de Chine, aux abords des îles Spratley. Bref, comme vous pouvez le voir, ce ne sont pas les problèmes qui manquent. Vous vous trouvez au départ dans le porte-avions servant de Q.G. Selon les informations qui vous parviennent, vous devez subodorer ce que l'ennemi prépare et déclencher différentes opérations permettant de vérifier ces informations ou de concrétiser les ordres. Vous ne pouvez compter que sur votre force aérienne. Le déplacement des bateaux ne dépend pas de vous, et les troupes au sol sont quasi inexistantes. En cliquant sur l'icône d'édition d'itinéraires, vous définissez un ou plusieurs plans de vol. Outre les différents points de navigation à placer, il faut indiquer pour chaque cible potentielle le type de mission à effectuer et sélectionner les appareils qui y participeront. Ceux–ci sont assez nombreux, une quarantaine environ répartis en plusieurs catégories. Certains sont équipés pour le vol de reconnaissance, alors que d'autres sont armés pour effectuer des attaques air–sol longue portée par exemple. Les missions que vous aurez à effectuer peuvent aller de la simple interception ou du combat aérien à l'attaque de bateaux, de bâtiments, ou l'escorte d'aéronefs civils. Mieux vaut d'ailleurs se méfier car certains vols civils en provenance du pays agresseur peuvent être des vols militaires déguisés. Bien que le jeu se déroule en temps réel, on peut l'accélérer jusqu'à une minute pour une heure. Dans ce cas de figure, on se trouve rapidement submergé par le nombre d'actions à effectuer, la carte devient alors une vraie toile d'araignée dans laquelle il est laborieux de se repérer. L'interface étant un peu confuse, les erreurs se multiplient. Avec un jeu en temps réel, vous imaginez les heures, les jours, les mois de galère que cela engendre. À la guerre comme à la guerre !



Rapide, même sur un 486 DX2

À tout moment, vous pouvez observer par caméras interposées le déroulement d'une mission et même sauter à l'intérieur de l'avion. C'est là qu'intervient la partie simulateur. Seuls le F18, le F22 et le B2 sont pilotables. Le tableau de bord de ces appareils n'a rien à voir avec la réalité, et l'instrumentation est assez mal pensée. Sur le MFD, le nombre indiquant le taux de zoom du radar se trouve à côté du temps d'arrivée vers l'objectif, qui se trouve lui-même à côté du variomètre... bref, c'est pas bien terrible. De même, le passage au point de navigation suivant ne se traduit que par le changement du repère de cap. Aucune carte, aucun chiffre ne vous indique le numéro de Waypoint en cours. Il faut pour cela retourner dans les écrans de commandement. En contrepartie, le moteur 3D s'avère être toujours aussi rapide, surtout en S-VGA, et les missions sont intéressantes. Les âmes réfractaires au pilotage d'un chasseur pourront ne pas toucher au manche en enclenchant le PA qui se chargera même de tirer pour vous. Les détails au sol sont assez nombreux, mais on aurait aimé un peu plus de relief. Enfin, les bruitages sont assez mauvais. Voilà donc un programme un peu confus dans l'ensemble, mais globalement bien dosé. La partie stratégie tout comme la partie action aurait toutefois gagné à être mieux pensée.

GENRE : Wargame • EDITEUR : Rowan Software • DISTRIBUTEUR : Ubi Soft (1) 48 18 50 00 • CONFIG. RECOMMANDÉE : 486 DX2 50. • NBRE DE JOUEURS : 1 • TEXTES : VF

Un soft plutôt sympa, à condition de ne pas s'énerver trop rapidement et de ne pas être trop exigeant quand à la partie simulation.

Stonekeep

PC CD-ROM

Lands of Lore à l'imparfait !

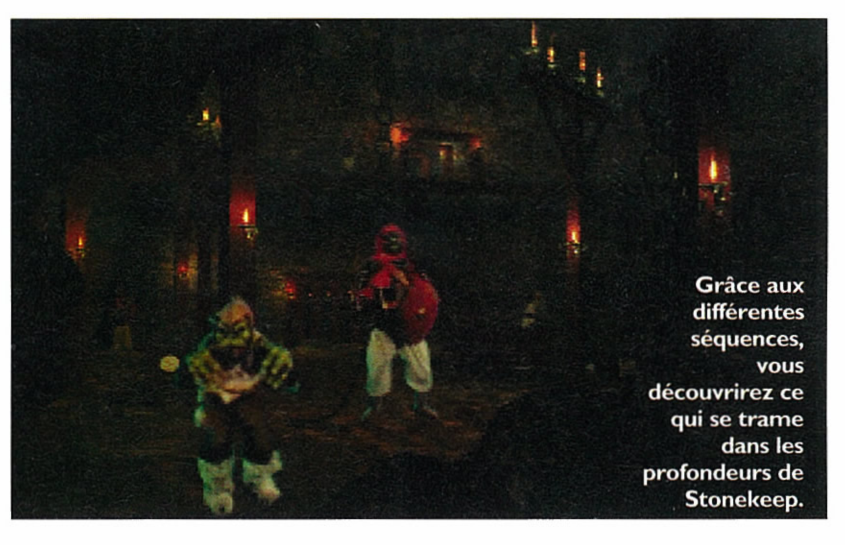




Le nouvel Interplay tant attendu était censé faire de l'ombre à Lands Of Lore. Y parviendra-t-il ? Oui et Non.

Cooli

Le test de StoneKeep commence avec une découverte originale, puisque vous n'incarnerez pas cette fois le sempiternel tortionnaire serbe maniaco-dépressif qui s'est juré de faire la peau à l'humanité tout entière en prenant en otage une centrale nucléaire. Non, la quête proposée par Interplay vous permettra de sauver le monde en vous retrouvant dans la peau de Drake, un aventurier qui a la particularité de vieillir de dix ans entre deux scènes d'intro. Mais plus que votre maladie d'Alzheimer virtuelle, votre principal souci sera donc d'explorer les treize niveaux qui étoffent le jeu en adressant de solides messages d'amitié aux sbires de Kull Kum (le serbe). Premier constat : ce n'est pas dans la greffe d'un deuxième cervelet ou l'injection de neurones einsteinées en concentré que les concepteurs ont investi, puisqu'ils ne semblent apparemment pas avoir découvert que dans le terme "concepteur" il y ait le terme "concept". Tout ceci pour dire que, concrètement, ne vous attendez pas à la surprise que pouvait nous laisser espérer le battage médiatique fait autour du produit : c'est le classique qui prévaut, ici ! On peut même dire que les géniteurs de StoneKeep se sont largement inspirés du mythique Lands Of Lore pour tenter de nous séduire. Ne leur faisons cependant pas un procès



Grâce aux différentes séquences, vous découvrirez ce qui se trame dans les profondeurs de Stonekeep.

d'intention puisque c'est de bonne guerre ; ce qui nous importe, c'est le résultat. Nous disions donc classique, puisque vous retrouverez tous les ingrédrients habituels. Votre personnage est défini par plusieurs caractéristiques et compétences qui évolueront au fur et à mesure de votre progression dans l'aventure (force, santé, agilité, magie, compétence à l'épée, etc.). Autre élément : vous retrouverez un inventaire déroulant du plus bel effet, mais qui hélas, à la longue, se révèle quand même assez peu pratique lorsqu'on a entassé bon nombre d'objets. Et (sacrilège !), vous pourrez ramasser en quantité illimitée des objets pendant le jeu. Enfin, au-dessus, vient le miroir qui vous permettra de vous admirer et de jouer à Barbie collection automne/hiver médiéval en changeant de toillette (exemple : décolleté en chaîne de maille pour les soirées raffinées), de rehausser votre permanente par le port d'un casque, ou de transfigurer votre évanescence naturelle par l'adjonction d'accessoires délicieusement rétro tels une épée, une hache, etc. Mais l'élément principal des menus constituant le cœur de l'interface reste le journal auquel vous devrez constamment vous référer. En effet, celui-ci contient toutes les données de l'aventure, que ce soit vos caractéristiques, les runes, l'aide, la description des objets et les cartes. Détail sympa : vous pourrez à tout moment y inscrire vos annotations. En plus de ces trois éléments que sont l'inventaire, le miroir et le journal, vous retrouverez, à l'image d'autres classiques, un curseur "intelligent" variant en fonction des possibilités des d'actions : ramasser un objet, actionner un mécanisme, faire du stop, etc.

Le journal

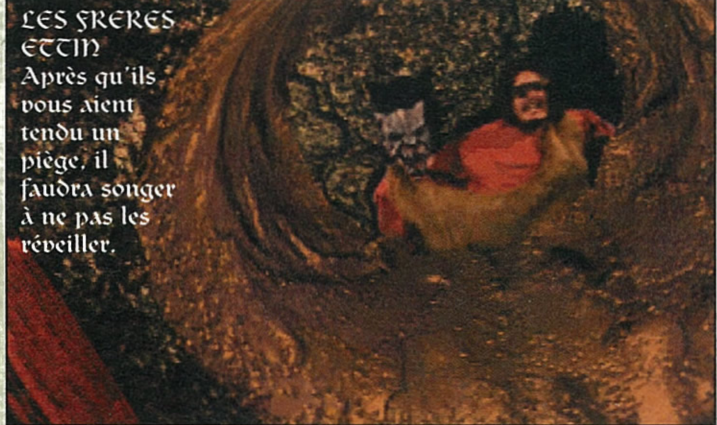
Parmi les points forts de l'interface, le journal est superbement fait et vous apportera une aide précieuse pour faire un "check-up" de votre situation. On y retrouvera ainsi, dans l'ordre : vos caractéristiques, un descriptif des personnages complétant votre équipe, les runes de magie, le nom des objets que vous ramasserez, les rumeurs et les cartes des niveaux.



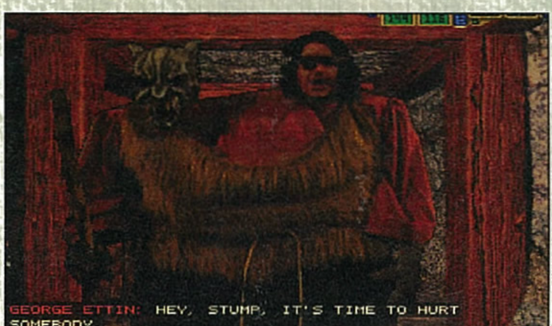
Une réalisation de qualité...

Quant aux déplacements, ils s'effectuent dans des décors précalculés à l'aide des touches du curseur. Enfin, l'autre étape sujette à des manipulations intervient lors des combats où vous devrez indiquer ou frapper, à l'aide du curseur de la souris, l'intensité des coups variant selon votre positionnement. Aucun souci donc à vous faire côté maniabilité : la prise en main s'effectue rapidement. C'est globalement une partie des atouts majeurs de Stone-Keep : une réalisation efficace. Cette impression s'annonce dès le début de l'aventure. Tout d'abord par les décors qui, même s'ils ne varient pas beaucoup (on retrouvera les mêmes pour les deux premiers longs niveaux), sont d'excellente qualité. Mais ceci est renforcé par les animations des monstres que vous serez amené à rencontrer. Si au départ vous n'éprouvez pas beaucoup de difficulté à éliminer les araignées peuplant le premier niveau (en fait, l'entrée de StoneKeep), une fois ce passage effectué, vous découvrez des sortes de gobelins qui déboulent sur vous à toute vitesse. Ils n'hésitent pas à se servir de projectiles comme vous serez d'ailleurs amenés à le faire pour éviter les premiers combats au corps à corps dévastateurs. Les voir errer dans le donjon est réellement bien fait. De plus, ce qui ne gâche rien : ils n'hésitent pas à se dissimuler dans des recoins du décor, vous obligeant à venir vers eux. Par la suite, vous serez confronté à des serpents qui vous empoisonneront après morsure. Heureusement, il est possible

Les Guest-Stars



LES FRERES ETTIN
Après qu'ils vous aient tendu un piège, il faudra songer à ne pas les réveiller.

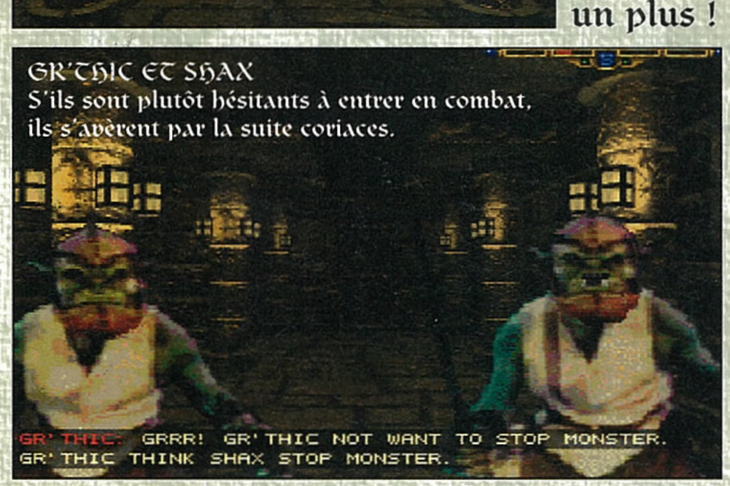


WAHOOKA
Filou comme pas permis, il est prêt à toutes les pitreries possibles !

WAHOOKA: PAY ATTENTION TO ME!

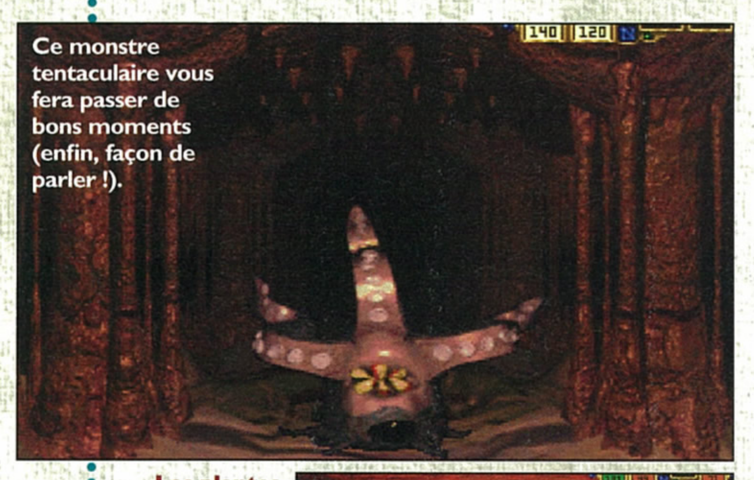


Au fur et à mesure de votre progression, vous ferez des rencontres qui ne risquent pas de vous laisser de marbre ! En fait, l'humour y est omniprésent : indéniablement un plus !



GR'THIC ET SHAX
S'ils sont plutôt hésitants à entrer en combat, ils s'avèrent par la suite coriaces.

Ambiance, combats, animations et aventure sont


Ce monstre tentaculaire vous fera passer de bons moments (enfin, façon de parler !).

de les esquiver en évitant leur passage dans les couloirs. Mais encore une fois, il existe un problème : le fait d'être empoisonné ne dure que quelques secondes et ne nécessite donc pas de rechercher une potion de soin. C'est ici que l'on se rend compte du défaut et en même temps de la qualité de StoneKeep, bref du point sensible du soft. En effet, parmi les treize niveaux que compte le jeu, les six premiers demandent déjà une bonne quarantaine d'heures pour être complétés. Ensuite, la difficulté est encore augmentée du fait qu'un combat au corps-à-corps ampute vos chances d'en réussir un second à la suite. Vos points de santé ont chuté de telle façon qu'une deuxième rencontre serait fatale. C'est pourquoi vous devrez constamment effectuer, tout au long des premiers niveaux, des allers-retours entre les monstres, et une fontaine magique vous donnera la totalité de vos points. Ainsi la durée de vie n'est-elle pas due à la qualité des énigmes, mais à votre "faiblesse initiale". De là à penser qu'Interplay a gonflé artificiellement le nombre d'heures nécessaires pour arriver à la conclusion... il n'y a qu'un pas que je franchis !

...pour des énigmes peu relevées

De plus, à chaque idée il y a une contrepartie décevante : la durée limitée de l'empoisonnement (peut-être disposez-vous d'un système immunitaire surpuissant ?), l'inventaire qui vous permet de tout transporter (j'ai compris, vous jouez à Hulk ?). On sent malheureusement le choix des développeurs de cibler leur produit sur le grand public (arrgh !!!). Fort heureusement, dans les niveaux suivants le phénomène aller-retour s'estompe ; mais comme par hasard, les compléter devient alors plus rapide (excepté la rasade du niveau 6 dans le Temple). Ceci dit, les concepteurs ont évité le pire, car si le jeu est lassant, l'aventure reste accrocheuse en partie grâce aux séquences de toute beauté initiées lors des rencontres. Vous allez ainsi avoir l'infime honneur de faire la connaissance du grand Wahooka ou Wahooka le grand si vous préférez. Ce roi des gobelins est un filou de la pire espèce qui – un comble ! – n'hésitera pas à ironiser à chacune de vos apparitions. À son actif, on retiendra qu'il est quand même d'une aide précieuse à certains moments cruciaux de l'aventure, c'est-à-dire dès qu'il le peut mais surtout quand il le veut. J'oubliais... il n'est pas le roi de ces satanés gobelins pour rien, puisqu'il vous demandera de remplir quelques quêtes en échange ! Si la réalisation de ces phases de rencontres est top, ces dernières ont également l'avantage de posséder un humour à toute épreuve. Entre Wahooka, Stump et Georges Ettin (qu'on aurait dû nommer plutôt "les frères Bourrin"), Gr'thic et Shax se dis-


Les plantes vous balanceront des projectiles, mais elles sont plus impressionnantes que réellement efficaces.


Dans les égouts, vous rencontrerez de nombreux serpents.

Les "slimes", sorte de masse gluante verte, sont parmi les monstres les plus redoutables des premiers niveaux.


Excuse-moi, j'ai vu que tu faisais de la pub ! T'aurais pas un plan ? Attends du genou, voilà ma business card !

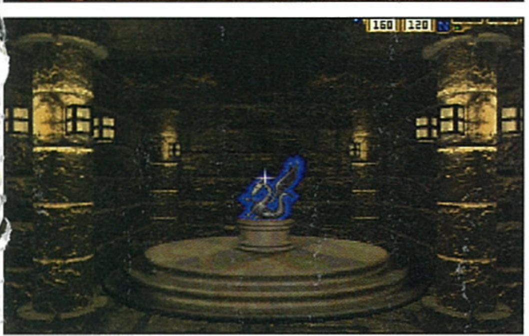
Drag Brian

Brian Fargo, président d'Interplay, a revêtu le costume utilisé dans le jeu du Shadow King pour annoncer aux employés de la boîte, via Intercom, la date de sortie de StoneKeep aux States : le 8 novembre. La première réaction est de se dire qu'au bout de cinq ans (trois changements de compilateurs et tous les problèmes liés au développement du soft), on comprend qu'il ait choisi le côté sombre ! La seconde réaction est de trouver qu'il prend des risques en réduisant ainsi la frontière entre l'imaginaire et le réel pour ceux qui auraient des incompatibilités d'humeur avec lui. Mais après un temps de réflexion, on envisage la chose sous un autre angle. Avouez que ça aurait été peu banal : voir le boss d'une des plus grosses boîtes d'édition se trimballer en accoutrement de déesse avec des faux seins pour représenter les forces du Bien si chères à l'intellingentsia américaine...



les ingrédients qui font de StoneKeep un bon soft.

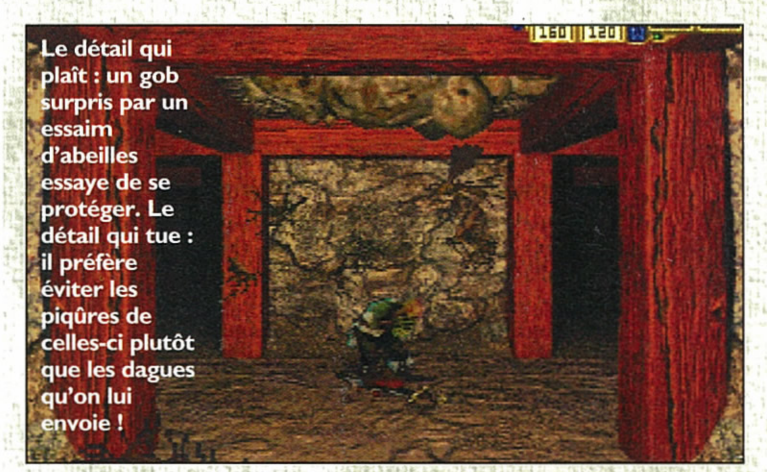




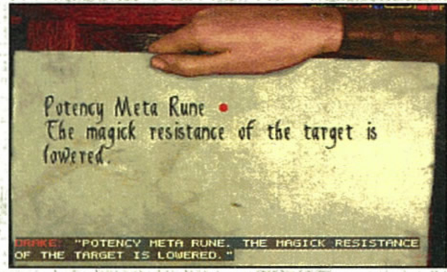
putant pour savoir lequel d'entre eux doit stopper le monstre (vous), ou un petit membre de la SFL qui vous demande d'ouvrir la porte derrière lui (ce qui vous permettra de découvrir son alter ego version protéinée), attendez-vous à quelques scènes burlesques ! Bien que la progression se résume souvent à être confronté à une porte, une salle, un monstre, un coffre, quelques "surprises" viennent l'agrémenter telles qu'une clé à récupérer ou des objets pour déclencher des mécanismes. À ce niveau-là, le produit est très bien pensé. Il existe aussi d'autres détails jouant en faveur de StoneKeep : après quelques heures, vous serez rejoint par d'autres compagnons (ce qui est une juste récompense). Le premier nain qui se joindra à vous utilisera sa capacité naturelle pour la détection des passages secrets au moment opportun et n'hésitera pas à vous faire part de ses commentaires. Les monstres sont variés puisque vous rencontrerez à peu près à tous les niveaux de nouvelles joyeusetés. Pour n'en citer que quelques-uns : araignées, gobelins, serpents, slimes, plantes, abeilles, monstres tentaculaires, squelettes, throgs, etc. Il existe différents pièges parmi lesquels des fosses, d'autres vous envoyant des flèches, etc. Enfin, la magie joue un rôle privilégié dans le jeu et est bien mise en œuvre. Une fois en possession d'un bâton magique, vous aurez la possibilité d'y inscrire des runes correspondants à des sorts. Bien entendu, vous ne connaîtrez pas la signification de tous ceux que vous trouverez en lisant des scrolls. De plus, les runes appartiennent à trois catégories de magie différentes dont une spéciale qu'il est possible de combiner pour obtenir des effets plus puissants. Enfin, chaque bâton possède une quantité de charges limitée, et il vous faudra trouver des cercles de puissance (verts) pour obtenir la mana nécessaire. Notons également qu'il existe quelques mécanismes rotors. Hélas, peut-être les concepteurs ont-ils succombé à la tentation du grand public, puisque la majorité de ceux-ci sont de type "pavlovien". Exemple : je bute sur quelque chose, et Drake parle pour dire : "Ouille, mon pied !" Moi : non, je ne me doute pas qu'il y a quelque chose par terre. Autre exemple : un bruit de vent accompagne votre arrivée près d'un mur. Moi : non, c'est sûrement une bouche d'aération, ce mur est normal. C'est en fait le gros reproche que l'on peut faire au soft. Quoi qu'il en soit, reconnaissons que l'ambiance, les combats, les animations et l'aventure sont les ingrédients qui font incontestablement de StoneKeep un bon soft. Mon propos est un peu teinté d'amertume parce qu'il semble que les concepteurs de ce jeu soient passés à côté de quelque chose de grandiose ! Bref, j'espère bien avoir réussi à distiller le message : pour les aventuriers standards et les amateurs d'ambiance, Interplay a concocté un très bon produit. Malheureusement, ceux pour qui "RPG" rime avec "énigme" et "casse-tête" plus que "bourrinage incessant", risquent de rester un peu sur leur faim. En fait, StoneKeep est aux autres jeux du même type ce qu'AD&D est aux jeux de rôles médiévaux fantastiques quand on le compare à Warhammer ou l'univers des Terres du Milieu (sans aménité vis-à-vis des fans de TSR). À vous de faire votre choix !

EDITEUR : Interplay • DISTRIBUTEUR : CIC • VOIX : Anglais (sous-titres français) • NB DE JOUEURS : 1 • Config : 386/40 avec 8 Mo • SORTIE : Disponible

StoneKeep est un excellent soft, mais il présente des imperfections et aurait mérité une plus grande finition au niveau des énigmes. En tout cas, il ne devrait décevoir que les aventuriers expérimentés, les autres l'adoreront !



Le détail qui plaît : un gob surpris par un essaim d'abeilles essaye de se protéger. Le détail qui tue : il préfère éviter les piqûres de celles-ci plutôt que les dagues qu'on lui envoie !



En lisant les scrolls, les runes magiques s'ajouteront automatiquement au journal, vous permettant ainsi de disposer de nouveaux sorts.



Comme si une ne suffisait pas, cette fois c'est la colonie qui débarque !



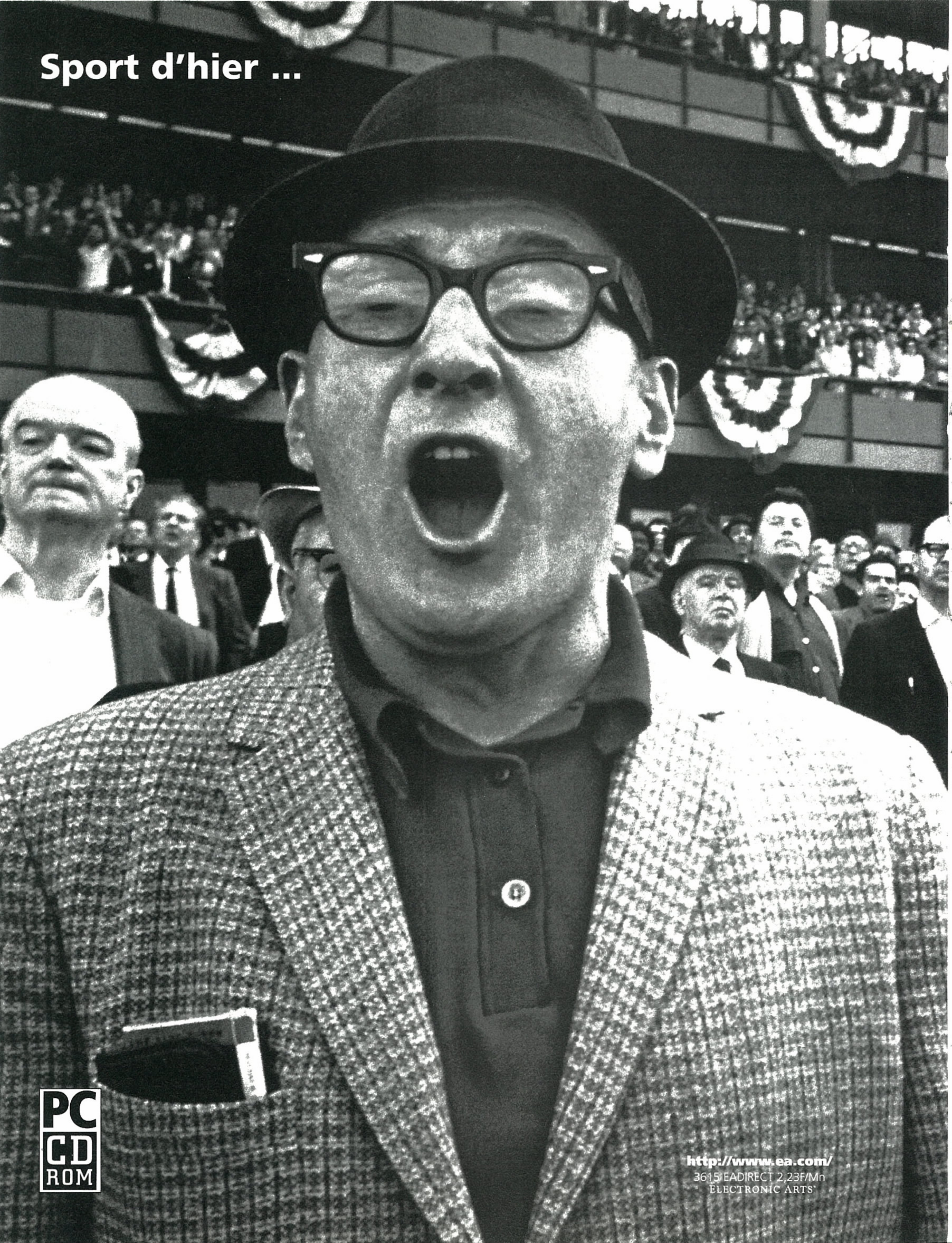
INTERET 85







Une fois que vous serez parvenu dans leur temple, ces monstres viendront vous accueillir chaleureusement.


Sport d'hier ...
PC
CD
ROM
http://www.ea.com/
3615 EADIRECT 2,23F/Mn
ELECTRONIC ARTS

... et d'aujourd'hui.





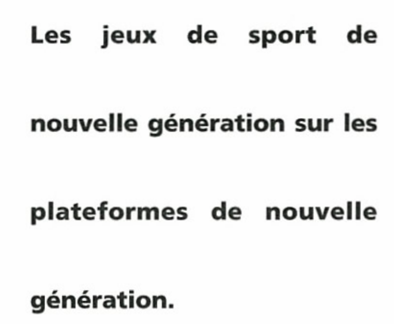
Avec EA SPORTS™, vivez tous les instants des plus grands sports. Connaissez-vous la grande nouveauté signée EA SPORTS? La technologie Virtual Stadium™. Suivez le match avec un réalisme absolu grâce aux nombreux angles de caméras proposés et contrôlez l'action sur tous les points du terrain.





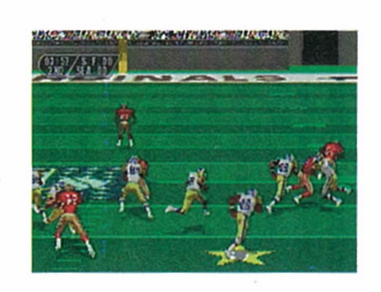






Les jeux de sport de nouvelle génération sur les plateformes de nouvelle génération.











Pour obtenir de plus amples informations sur EA SPORTS, téléphonez au 72 53 25 25 ou écrivez à Electronic Arts Centre d'affaires Télébase, 3, rue Claude Chappe 69771 st Didier au Mont d'Or cedex.

En passant au-dessus des marques sur la route, vous pourrez acquérir différentes armes et bouclier.

Wipe Out

PC CD-ROM

Mal adapté

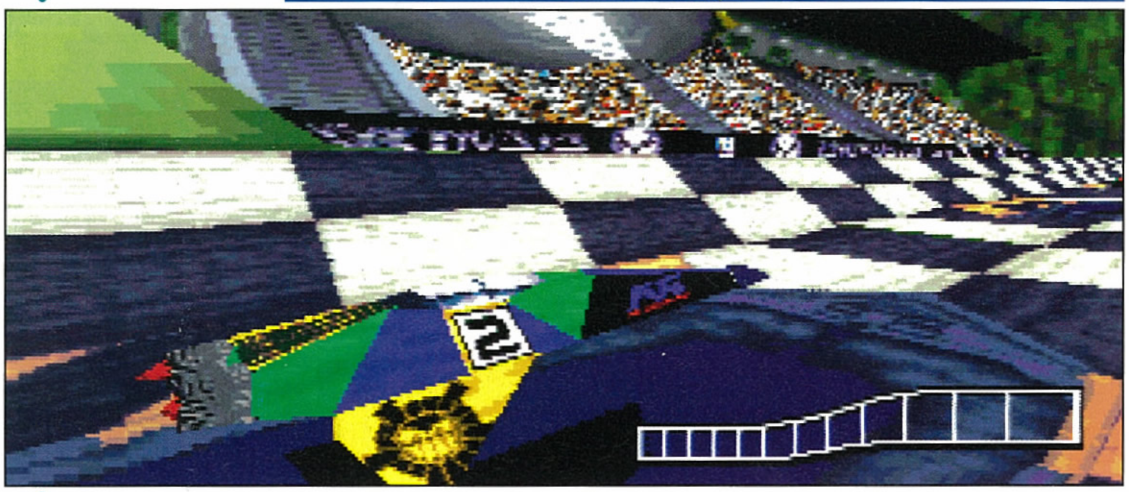
Si l'adaptation de Destruction Derby sur PC nous avait éblouis, celle de Wipe Out, issue elle aussi de la console PlayStation de Sony, nous a plutôt déçus.







SWORD BASQUE GLOIRE



Wipe Out est un jeu dont le concept se rapproche beaucoup d'Hi–Octane de Bullfrog ou de Slipstream 5000. Une poignée de bolides futuristes s'affrontent sur six circuits flottant entre ciel et terre. Dans les deux types d'épreuves proposées, championnat ou course contre la montre, vous pourrez choisir entre six vaisseaux possédant des caractéristiques différentes. Certains sont moins puissants que d'autres, moins maniables. Bien que les vaisseaux ne touchent pas la route, ils ne peuvent quitter les limites du tracé. Celui–ci comporte de nombreux virages, montées, descentes et autres tremplins. Ça rappelle également Megarace par certains côtés, notamment en ce qui concerne les options que l'on trouve sur la route. Votre engin profilé ne possédant aucune arme à l'origine, il s'agit de «rouler» sur ses traces pour acquérir des armes ou accélérer le plus possible. Un bouclier, des mines et trois types de missiles sont à votre disposition. Le bouclier permet de se protéger des tirs adverses et par là même des ralentissements. C'est que l'on ne meurt pas, dans Wipe Out, on ralentit. Nooonnnn, Mooonsieur, on ne meurt pas. Non... on ralentit . Mais alors, qu'est–ce que c'est que ce jeu où l'on ne meurt pas ? C'est sponsorisé par Greenpeace, ou quoi ?

Un intérêt moyen

Tout cela est bien beau, mais ça ne nous dit pas si Wipe Out est un jeu intéressant. A priori, c'est plutôt sympa, au même titre que les concurrents d'ailleurs. Le problème – car problème il y a – se trouve ailleurs... et plus précisément dans la réalisation. Certes, le jeu est annoncé pour une machine puissante, mais cela n'explique pas l'animation saccadée, même sur Pentium 90. Pour conforter ma propre opinion, je suis allé rechercher les deux autres jeux dont je vous parlais précédemment. Il est indéniable que l'animation de ces deux programmes sortis au moins quatre mois auparavant est plus fluide, et le graphisme tout aussi fin. À noter que Wipe Out ne fonctionne pas non plus en S-VGA. Ainsi, un Pentium 100 ou 120 s'avère être la machine minimum sans que la qualité ne soit pour autant irréprochable. De par le concept du jeu interdisant de quitter la route (on tape immédiatement sur le bord, ce qui a pour effet de stopper, ou presque, l'engin), l'action est assez frustrante. La seule erreur que vous pouvez faire, c'est de ne pas rester au milieu de la route, et comme la maniabilité n'est pas géniale, c'est frustrant CQFD. Le vaisseau flotte de gauche à droite, et son inertie varie en fonction de sa vitesse, ce qui n'est pas fait pour arranger les choses. Vous disposez certes d'aérofreins pour effectuer des virages serrés, mais c'est quand même pas le pied. Au registre des regrets, on peut aussi avancer les pages de menus et l'ensemble des décors qui n'ont pas été retouchés mais simplement retranscrits depuis la version console. Les couleurs sont moyennes, et le type de caractère employé sur les menus bave à mort. Ça laisse vraiment une impression de bâclé. Enfin, la version réseau n'étant pas terminée, il faut renvoyer un coupon réponse et payer les frais de port si l'on désire recevoir, courant janvier, la mise à jour pour huit joueurs réseau. Là encore, Hi–Octane inclut cette option d'origine. Non vraiment, si le concept de Wipe Out vous séduit, préférez–lui Hi–Octane. Il est plus intéressant et mieux fait.

GENRE : Arcade • EDITEUR : Psygnosis 44 40 64 55 • NOMBRE DE JOUEUR : 1 (8 en réseau avec mise à jour) • CONFIG. RECOMMANDEE : Pentium 90.

De par la présence de concurrents sérieux, l'adaptation de Wipe Out sur PC est sans grand intérêt. Un jeu vraiment moyen.

INTERET 68

+
La musique techno
Le design des circuits

–
L'animation saccadée
La maniabilité moyenne
Intérêt limité

TECHNIQUE 60

Sukhoi Su-27 "Flanker"

PC CD-ROM



L'atterrissage n'est pas très facile, d'autant plus que le jeu ne tolère pratiquement pas que vous rouliez dans l'herbe.

Un simu élitiste

Décevant sur le plan visuel, Su-27 n'en reste pas moins un simulateur d'exception. La précision du pilotage et sa prise en main difficile le réserve cependant à une élite passionnée. Les amateurs d'exploit technique seront déçus, les fanatiques d'aviation comblés.

Caskovith Noiroff

Le Su–27, développé par le constructeur Russe Sukhoi OKB, est souvent présenté comme l'un des chasseurs les plus performant du moment. Appelé également Flanker par les forces de l'OTAN, cet appareil est doté de caractéristiques étonnantes. Sa conception remonte pourtant à 1969 ! Destiné à remplacer le Tupolev 128, le Su–15 et le Yak–28P, la version actuelle du Sukhoi 27 est le concurrent direct du F–15 américain et lui est supérieur sur de nombreux points. De par son dessin aérodynamique et l'emplacement de son centre de gravité, il entre dans la famille des avions dits "instables". On désigne par ce terme les appareils dont la maniabilité est obtenue au prix d'un déséquilibre aérodynamique important. La stabilité précaire de l'avion est alors maintenue grâce au système de commandes électriques qui, en permanence, se bat pour maintenir cet équilibre. L'avion étant naturellement instable, les manœuvres sont rapides et brutales. À l'inverse, il faut se battre avec les commandes d'un avion aérodynamiquement stable, un avion de ligne par exemple, pour le faire sortir de son équilibre. Le premier exemplaire de Su 27 au nom de code T–10–1, effectue son premier vol le 20 mai 1977. Les tests montrent rapidement que l'avion est bien adapté aux types de missions pour lesquelles il a été conçu, mais son rayon d'action et sa manœuvrabilité restent en-deçà des meilleurs chasseurs américains et occidentaux. Le second prototype, le T–10–2, se crache et tue son pilote. Les ingénieurs décident alors de modifier substantiellement l'avion. En 1981, la nouvelle version du Su–27, assez proche de celle que l'on connaît aujourd'hui, voit le jour. Il est établi très vite que le T–10S – c'est son nom – n'a pas d'égal tant en matière de maniabilité que de rayon d'action. Son efficacité au combat est tout aussi prometteuse. Ce changement radical est dû à un recarénage de la jonction entre l'aile et le fuselage, et à l'utilisation de matériaux composites. La propulsion de ce chasseur de taille importante et d'allure impressionnante est assurée par deux réacteurs AL–31F d'une poussée respective de 12 500 kg avec la post-combustion. Ils se distinguent essentiellement par leur faible consommation, surtout en régime de croisière. De plus, leur robustesse et leur fiabilité sont exemplaires, notamment en ce qui concerne la résistance aux turbulences massives, comme en témoigne la célèbre figure du Cobra effectuée pour la première fois en public au Salon du Bourget de 1989. En ce qui concerne l'avionic de l'appareil, il est un peu plus rustique. Le système d'armement

REMARQUES

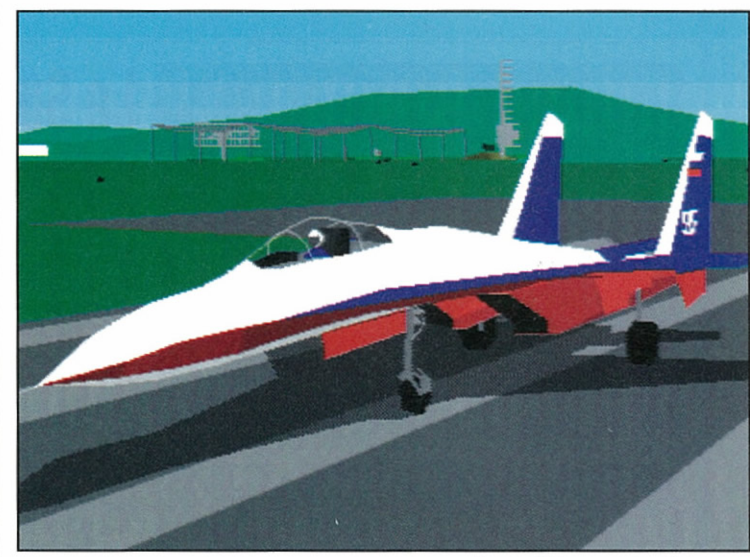
La note technique ne reflète pas l'aspect technique de la simulation pure, mais l'aspect artistique : qualité du moteur 3D, de l'interface et du son. Une version Dos verra normalement le jour et devrait être plus rapide.

MEGASTAR joystick

est assez complexe à mettre en œuvre, mais son efficacité n'en demeure pas moins redoutable. Le Sukhoi 27 n'entrera finalement en service qu'en 1985. Le simulateur Su–27 Flanker vous propose de piloter ce chasseur de la manière la plus réaliste qui soit. Mais s'agit–il vraiment d'un jeu ? Pas vraiment. Les concepteurs ont poussé la simulation si loin, que seuls les amateurs chevronnés y trouveront leur compte. Et si c'est votre cas, alors préparez–vous à en baver... Le Flanker n'est pas un avion docile !

Une interface sous Windows 95

Au cas où vous n'auriez pas pris le temps de regarder le haut de la page avec attention, sachez que Su–27 flanker tourne sous Windows 95 (une version DOS devrait également être disponible). À ce titre, le lancement du programme débouche sur une interface à partir de laquelle vous pouvez paramétrer différents points, charger, sauver et créer des missions. Si l'utilisation du système de fenêtre est une bonne chose au niveau de l'ergonomie, la présentation n'en est que plus austère. Le théâtre d'opération se déroulant en Crimée, une carte de cette presqu'île de l'Ukraine apparaît à l'écran. Pour les besoins du jeu, les auteurs ont imaginé qu'un référendum était organisé dans cette région pour obtenir son indépendance, et ce contre la décision du parlement ukrainien. Ce dernier décide alors d'utiliser la force pour conserver l'intégrité de son territoire. Mais les forces armées ukrainiennes détruisent malencontreusement un avion de ligne russe. La Russie lance alors des représailles contre l'Ukraine... La crise s'installe peu à peu. Les Nations Unies s'inquiètent de la situation et envoient des bateaux de l'Otan pour tenter de régler le conflit. Mais tandis que les diplomates discutent, les militaires décident d'utiliser la force. En ce qui concerne notre simulation, vous pouvez choisir soit le côté russe, soit le côté ukrainien. Dans les deux cas, vous ne pourrez piloter que le Su–27. Dans un premier temps, il va falloir charger une mission. Le soft n'en comporte pas un grand nombre, mais la plupart permettent de prendre en main le pilotage de l'appareil. D'autres vous initieront au maniement des armes qui sont complexes et nombreuses. Le briefing de la mission vous est donné en quelques lignes peu explicites. En contrepartie, une modélisation 3D peut être obtenue de n'importe quel cible ou objet. Comparé à d'autres simulateurs du moment, c'est un peu décevant. Ça l'est d'autant plus que le soft ne comporte pas de campagne complète par exemple. Alors qu'il suffit de choisir la plupart du temps si l'on désire juste effectuer un vol rapide ou entamer une campagne complète, Su–27 Flanker ne dispose que d'une liste de missions à charger, comme l'on chargerait un texte dans un traitement de texte. D'une mission à l'autre, on ne tient donc pas compte du résultat de la précédente. En clair, les campagnes ne peuvent pas être plus longues que la mission elle-même. Il faut néanmoins savoir que la vocation première de cet écran est en fait celle d'un éditeur de missions. Un menu placé sur la gauche comporte diverses icônes permettant de placer à volonté des aéronefs, des bateaux, des SAM, des Targets... et tout ce qui peut être inclus dans le déroulement d'une mission. Chaque point de navigation peut être défini très précisément, et d'autres éléments comme les conditions météorologiques sont ajustables. Un tableau de programmation de pannes est également mis à la disposition du joueur afin qu'il se familiarise avec la perte d'un instrument ou de tout autre système de vol, y compris des moteurs. Rien à dire de ce côté-là, seul Flight simulator offre autant de possibilités, et encore... Si l'on peut regretter le trop petit nombre de missions préfabriquées, il faut tout de même reconnaître que cet éditeur est d'une puissance redoutable.

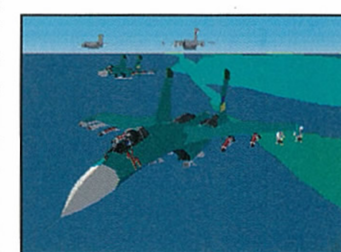


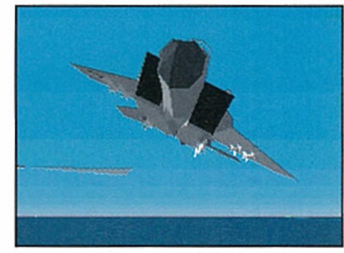
En vol libre, vous disposez d'un Flanker plus joliment décoré. Il peut même larguer de la fumée, ce qui rend ses manœuvres encore plus spectaculaires.

Notez que l'interface comporte un manuel en ligne identique au manuel papier et quelques vidéos sur le Sukhoi 27 doté, hélas, d'un son exécrable (les vidéos, pas l'avion).

Pas très beau, pas très rapide

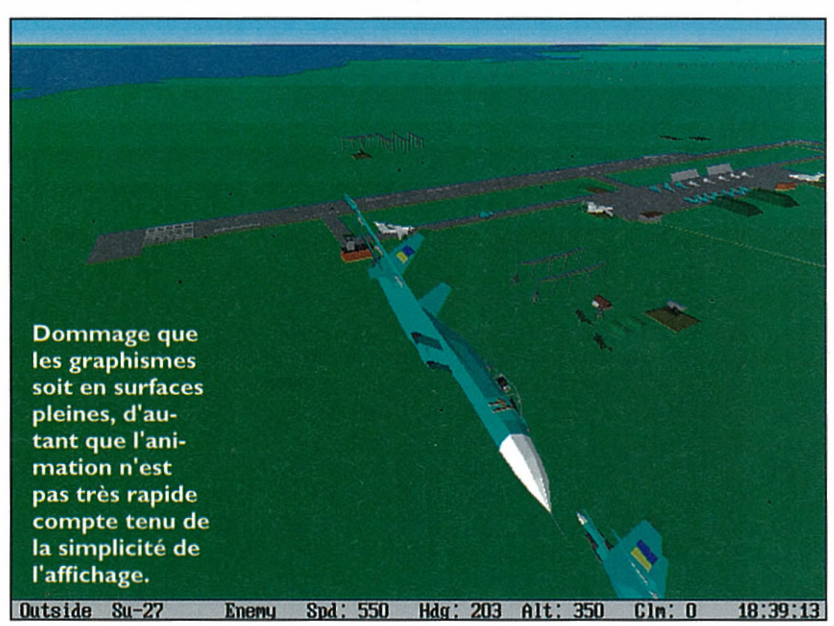
Lorsque vous vous sentez enfin prêts pour la grande aventure, vous pouvez lancer le simulateur en appuyant sur l'icône de démarrage. L'affichage passe alors en plein écran, et après un vague temps de chargement, vous voilà assis dans le cockpit. Autant prévenir une seconde fois le lecteur avide de technologie moderne, Su–27 Flanker est un simulateur ancienne génération. C'est-à-dire que le graphisme vectoriel employé est à base de surfaces pleines. Inutile de chercher une texture, ni même l'ombre d'un Gouraud quelconque. Pour être tout à fait honnête, c'est plutôt moche même si cette technique d'affi-





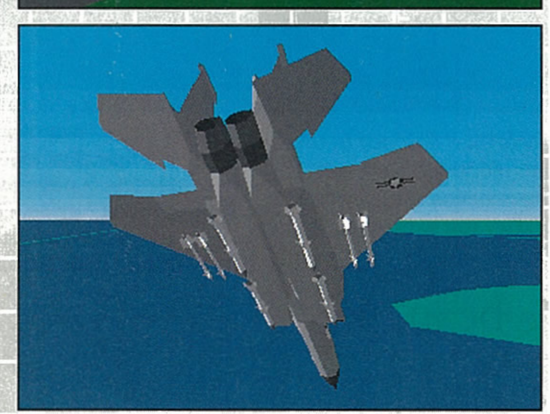






Dommage que les graphismes soit en surfaces pleines, d'autant que l'animation n'est pas très rapide compte tenu de la simplicité de l'affichage.





Le Sukhoi 27 en chiffres

LONGUEUR : 21,935 M.
HAUTEUR : 5,932 M
ENVERGURE : 14,7 M
MOTEURS : 2 RÉACTEURS TRDD AL-31 F
POUSSÉE AVEC POST COMBUSTION : 25 TONNES
POUSSÉE MILITAIRE (SANS P.C.) : 15 TONNES
CONSOMMATION AVEC P.C. : 1,92 KG PAR KG DE POUSSÉE PAR HEURE
CONSOMMATION À RÉGIME DE CROISIERE : 0,69 KG PAR KG/H
VITESSE MAX. AU NIVEAU DE LA MER : 1 470 KM/H
VITESSE MAX. À 50 000 PIEDS : 2 500 KM/H
MAXIMUM MACH : 2,35
PLAFOND OPÉRATIONNEL : 59 000 FT.
PLAFOND MAX. (DYNAMIQUE) : 78 800 FT.
TAUX DE MONTÉE MAX. : 300 M/S
ANGLE D'ATTAQUE CRITIQUE : 33 °
ANGLE D'ATTAQUE OPÉRATIONNEL : 27,5 °
CHARGE MAX. : 9 G
TAUX DE VIRAGE : 22,5 °/S
RAYON D'ACTION : 4000 KM
MASSE À VIDE : 16 000 KG
MASSE DÉCOLLAGE MAX. : 30 000 KG
MASSE ATTERRISSAGE MAX. : 22 000 KG
CAPACITÉ RÉSERVOIRS PRINCIPAUX : 9 400 KG
LONGUEUR DE PISTE MINI. AU DÉCOL. AVEC PC : 650 M.
LONGUEUR DE PISTE MINI. À L'ATT. AVEC PARACHUTE : 620 M

chage compte encore des adeptes. De plus, les bâtiments et autres objets sont très peu détaillés... enfin, ce n'est pas tout à fait vrai si vous jetez un œil sur les photos. Ils le sont, mais à la seule condition de s'en approcher de très près. Et là, force est de constater que c'est impressionnant. Les bateaux sont hyper-travaillés, avec des détails aussi fin que la structure filamentaire des antennes et des radars (animée qui plus est). Noter qu'il existe plus d'une cinquantaine d'avions, de bateaux et de véhicules matérialisés. De loin, seuls de vulgaires cubes sont visibles. En contrepartie, vous vous dites que l'animation doit être très rapide. Eh bien pas du tout (enfin presque, compte tenu de l'absence de texture). Outre le fait que nous sommes en S-VGA, un DX2 66 VLB est tout juste suffisant pour que le jeu soit réellement jouable. Mieux vaut être l'heureux possesseur d'un Pentium ou d'une carte graphique accélérée. Remarquez qu'il tourne sous Windows 95, ce qui explique peut-être cela. Mais tout ceci n'est finalement pas très gênant. Un vrai simulateur est attrayant par la richesse de son instrumentation, la fidélité du modèle de vol et le réalisme des situations. Et de ce côté-là, Su-27 s'impose comme LE simulateur du moment. Il est vrai que des produits comme EF2000 ne sont pas loin derrière, mais ils n'en restent pas moins des jeux. Seuls les instruments importants sont représentés, et la plupart du temps, on vous simplifie le travail. Su-27 demande un apprentissage important car beaucoup de manipulations ont été volontairement conservées. À ce titre, il s'agit réellement d'un simu plus que d'un jeu. Le système de navigation, par exemple, comporte cinq modes, nav, approche, atterrissage..., la mise en œuvre de l'armement est très complexe et requiert une concentration extrême. De par sa vétusté par rapport à des appareils comme le Rafale etl'Eurofighter, les automatismes sont moins nombreux.

Le tableau de bord

Le tableau de bord est l'un des plus complets qu'il m'ait été donné de voir. L'instrumentation paraît vétuste au regard des nouveaux avions tout en EFIS (écrans multi-fonction). Les automatismes étant moins nombreux, la mise en œuvre des systèmes demande plus de travail au pilote, d'où la grande difficulté de ce simulateur. Notez que la plupart des indications sont en russe. Là aussi, il faudra vous y habituer.



Très, très difficile

Prenons un exemple concret. Pour combattre une patrouille d'avions fonçant droit sur vous – disons à 100 km – il faut dans un premier temps basculer en mode BVR (Beyond Visual Range) et scanner manuellement le ciel en élévation et en azimuth, soit à l'aide de touches, soit en modifiant l'angle de l'avion. Le groupe repéré, il faut sélectionner le bon missile puis tirer. Le problème, c'est que les avions se rapprochent (40 km par exemple). De fait, pour atteindre le second appareil en admettant qu'il y en ait trois et que vous ayez eu le premier, il faut changer de mode et passer en "Close Air Combat". Là, la cible n'est verrouillable que si elle est dans le HUD. Il faut à nouveau changer d'arme et sélectionner le missile adéquat. Le verrouillage n'est pas instantané, et il faut maintenir la touche adéquate jusqu'au "lockage" complet. Enfin, si la cible sort de l'aire de poursuite du radar ou de l'EOS (environ + et – 60° dans les deux sens), le verrouillage est perdu. Cela n'a peut-être l'air de rien, mais je vous garantis qu'entre les cibles au sol, le combat air–air, le nombre de missiles et de bombes disponibles et leur mise en œuvre, c'est très, très, très difficile. Ajouter à cela le comportement de l'avion lui-même. Les concepteurs ayant tenu compte de tous les paramètres réels ou presque, celui–ci varie en fonction du poids de l'appareil, de l'altitude, de la température... Un appareil à pleine charge ne se pilote pas comme un avion à vide. Là encore, le programme ne vous fait aucun cadeau et vous allez devoir affronter la dure réalité des lois aérodynamiques. Dépassez le taux de virage, et hop votre vitesse chute à raison de 100 km/h par seconde, et

PRÉSENTATION

d'ADVANTAGE POINT



LA COLLECTION D'AUTOMNE ARRIVE À DES PRIX
TOUT À FAIT ABORDABLES

ADVANTAGE POINT DE GAMETEK

Gametek France, 5 rue Jean Rostand, B.P. 380, 69746 Genas Cedex, France.

Dans le cas d'un vol en patrouille, les ordres que vous pourrez donner se résument à cinq ou six messages du types :"Dégagez !"

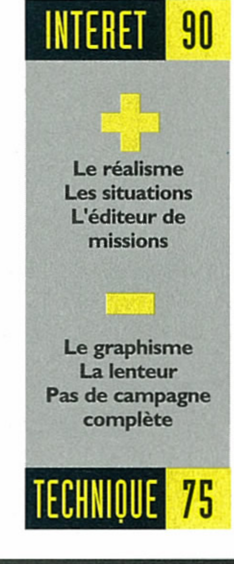




vous frôlez le décrochage. De même rattraper une vrille à plat relève de l'exploit. Tout ces paramètres sont difficile à gérer dans un combat en tête-à-tête. Autant il est assez simple de se débarrasser d'un avion qui vous colle au train dans les simulateurs conventionnels, autant cela demande un entraînement important dans Su-27. Au registre du réalisme, il faut également citer les instruments. Le tableau de bord comporte une pléiade d'intruments et un seul écran cathodique MFD. Ça rappelle pas mal Flight Sim 5, mais en plus complet. Primo, il y a plus de cadrans, et secundo certains d'entre eux ont plusieurs fonctions, comme le HSI par exemple. Il y a également un altimètre barométrique, un radio-altimètre, un indicateur de trim... On aurait aimé pouvoir afficher des fréquences, mais cela n'est pas possible. Remarquez, il y a déjà assez à faire ! Bref, inutile d'entrer davantage dans le détail, Su-27 est vraiment très réaliste, vous l'aurez compris. Venons-en aux bruitages qui n'attirent aucune réflexion particulière tant ils sont normaux, mis à part l'absence de digits. Lorsque l'on vole en patrouille, c'est toujours agréable d'entendre ses coéquipiers s'exprimer. Pour vous livrer le fond de ma pensée, Su-27 paraît avoir été fait par une équipe de mathématiciens n'ayant jamais programmé un jeu de leur vie. Les formules gérant la simulation sont quasi-parfaites, mais l'emballage manque assurément de savoir-faire. Seuls les accros de l'aviation seront à même d'apprécier ce simulateur, les autres le trouveront certainement nullissime.

GENRE : Simulateur de vol • NOMBRE DE JOUEURS : 1 • RÉSEAU : Non • EDITEUR : SSI • DISTRIBUTEUR : Minscape (16) 99 79 66 48 • CONFIG. RECOMMANDÉE : Pentium 60

INTERET 90



+
Le réalisme
Les situations
L'éditeur de missions

-
Le graphisme
La lenteur
Pas de campagne complète

TECHNIQUE 75

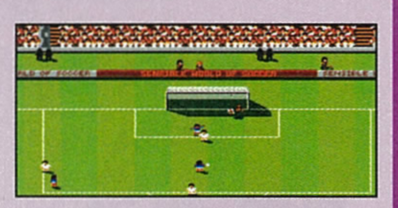
L'interface de l'éditeur de mission est austère mais les possibilités offertes nombreuses. On peut même planifier les pannes.

Su-27 n'a pour seul but que de simuler le plus fidèlement possible le fameux chasseur russe dans un environnement hostile. Il y parvient parfaitement, mais l'aspect visuel du produit est très en retard. Si cela ne vous gêne pas, alors allez-y, vous ne serez pas déçu. Attention, c'est vraiment difficile.

Sensible World of Soccer

PC CD-ROM

PINKY



Aux seuls mots de "Sensible Soccer", c'est la nostalgie qui m'étreint. Combien de nuits n'ai-je pas passé devant mon Amiga à torcher tous ceux qui avaient eu l'outrecuidance de me défier. Tenez, je me souviens même que le jour où John Hare, patron de Sensible himself, était venu me présenter la version Amiga de SWOS, je lui avais collé 3-0 ! Mais hélas, le temps passe, et tout lasse, faut qu'on s'y fasse. Aussi, lorsque je teste SWOS un mois après avoir vu FIFA96 et Actua Soccer, je sens comme un gouffre entre les deux. Attention, le soft reste insolemment jouable, et c'est probablement lui que j'achèterais si je ne disposais que d'un 486DX33. Mais quand on possède la Rolls des machines, comment accepter d'y mettre du diesel ? Nous sommes dimanche, il est bientôt 8 heures du matin et je me sens vieux, moi, déprimé... Je vais me coucher.

EDITEUR : SENSIBLE SOFTWARE (1) 43 12 31 05 • DISTRIBUTEUR : Warner Interactive • TEXTES ET VOIX : VF.

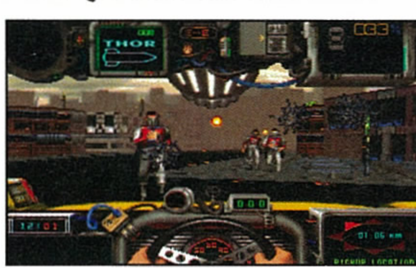
INTERET 80 | TECHNIQUE 60

Road Warrior

PC CD-ROM

PINKY

Plus facho que certains taxi parisien, vous pensiez que ça n'existait pas ? Ben si, j'en ai rencontré un dans Road Warrior ! Vous souvenez-vous de celui qui avait dû assassiner approximativement 300 000 mecs afin d'arriver à s'échapper de Kemo dans Quarantine ? Eh bien, il est de retour, mais toujours aussi taré. Dans ce second volet, il va s'agir, cette fois, de remplir plus de 90 missions différentes afin de triompher. Transport de marchandises et d'hommes, meurtres commandités, mais également courses de voitures, de stock-car sont le lot de Road Warrior. Hélas, si l'on apprécie ce renouvellement des objectifs, RW ne parvient pas vraiment à accrocher le joueur à long terme. Quarantine était correct techniquement lorsqu'il est sorti, mais tout cela fait un peu dépassé maintenant. Quant au mode S-VGA présent dans le jeu, il est bien trop saccadé pour être exploitable.





EDITEUR : Gametek • DISTRIBUTEUR : Gametek (16) 72 47 90 95 • TEXTES : VF • VOIX : VO • CONFIGURATION MINIMUM : 486DX 33 8 Mo.

INTERET 50 | TECHNIQUE 60

actua SOCCER

Dribblez en 3 D

et en motion capture*

et GOOAAAAL !!!





Commentaires Exclusifs de Thierry Roland







- Un réalisme en 3D grâce à la nouvelle technologie "Motion Capture"
- Tous les angles de caméra sont possibles, même dans le ballon
- Jouabilité, rapidité, animations hyper-fluides, ambiance d'enfer…
- 44 équipes internationales et 22 joueurs avec 8 compétences spécifiques
- Elu "meilleure simulation de l'année" par la BBC

*capture de mouvements



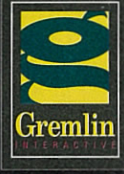
CD-ROM PC







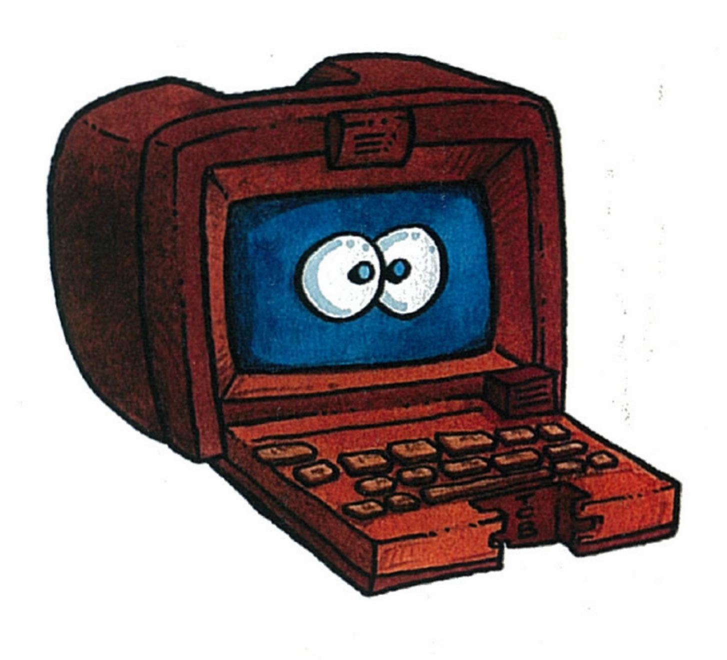




SHARK MICRO ET JOYS

UN PENT

"PRÉDATEUR"



SUR 3615 JOYSTICK

Après le «KIVALA» et «LEMOKIFO», Joy récidive avec le jeu du «KIADI». Hyper fastoche !

STICK METTENT EN JEU

IUM 133

Pentium 133 (ventilateur + radiateur)
8 Mo de RAM (Fast Page Mode)
Carte vidéo Miro 64 bits 12 PMD MPEG
Écran 14"

Disque dur 1,2 Go
CD-Rom PIONEER quadruple vitesse
Carte sonore Shuttle 48
(compatible Sound Blaster 16 MCD)

SHARK micro



47, rue d'Hauteville
75010 PARIS
Métro Bonne Nouvelle

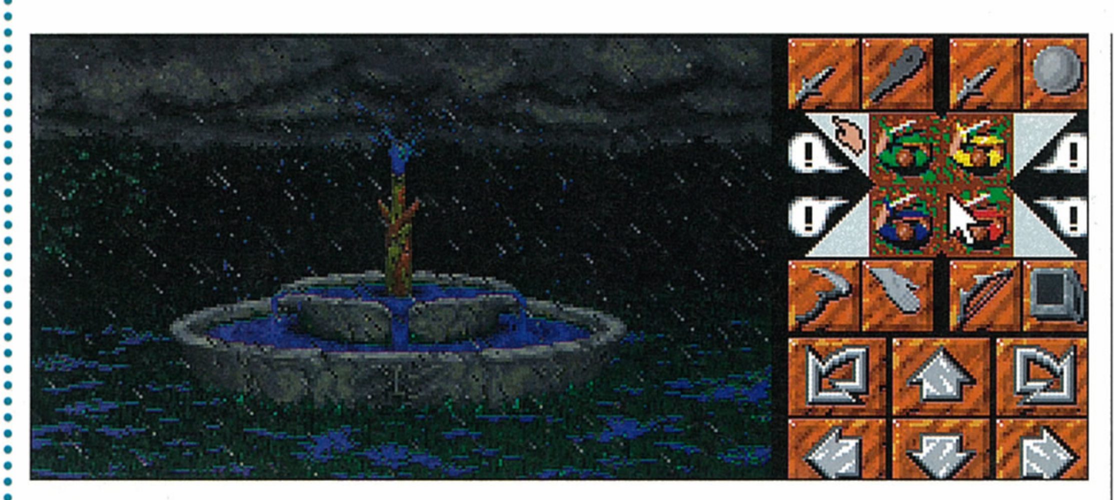
Lundi au Samedi de 10 à 19h
Tél: 16 (1) 48 00 95 97
Fax: 16(1) 44 83 08 76

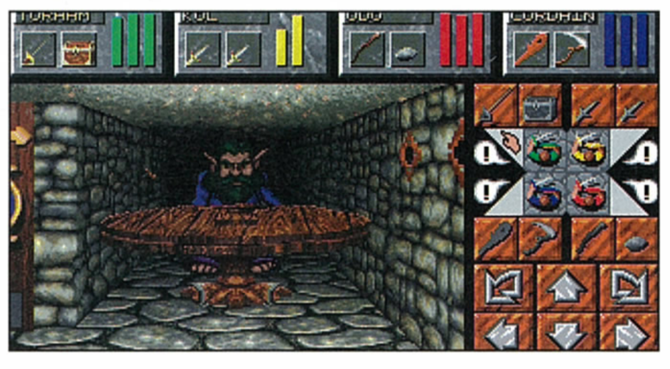
Dungeon Master II
La légende de Skullkeep

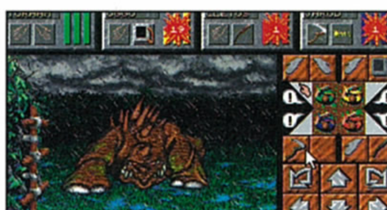
Mac CD-ROM

Appelez-moi Maître !

Il est de retour. Le voici, le voilà. Dungeon Master II débarque sur Mac. Souvenez-vous, formidable. DM II, appelons-le ainsi, ce sera plus simple. DM II donc est la suite de DM. Évident, sauf que DM est sorti il y a presque dix ans !







Aïe, c'est Uggo qui a morflé sur ce coup-là.

Vendre et acheter sont deux actes que vous aurez à accomplir pour compléter votre équipement.

REMARQUES

Le jeu peut être lancé directement sur le CD.

INTERET	80

\+
Le scénario
L'utilisation de la magie

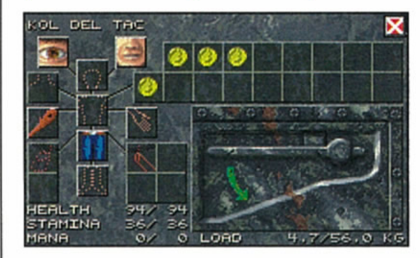
\-
L'interface pas toute jeune.

TECHNIQUE	70

Et à cette époque, il avait révolutionné les jeux de rôles. Cette suite était donc attendue avec impatience, d'autant plus que les jeux de rôles de cette qualité sur Mac ne sont pas courants. Et cette attente est enfin récompensée, car cette nouvelle mouture est digne de la précédente. Et pourtant, curieusement, l'interface est quasiment la même. Alors que l'on est habitué à avoir des présentations démentes, des animations en 3D à gogo et des graphismes à couper le souffle, DM II reprend quasiment le même graphisme et la même interface que son prédécesseur. Étonnant, mais alors qu'est-ce qui fait que ce jeu aura du succès ? Et bien, tout simplement le scénario. Vous incarnez Thoram Zed, soldat de son état. Près de votre garnison se trouve le château de Skullkeep où vous avez observé depuis quelques temps des phénomènes étranges. Vous décidez donc d'aller voir sur place ce qui s'y passe et lutter contre les forces maléfiques de la forteresse. Vous allez donc commencer par réveiller trois de vos compagnons qui vous attendent dans la grotte. Ce choix est fondamental, car c'est en grande partie des compétences de vos équipiers que dépend la réussite de votre quête. Une fois votre choix effectué, vous pouvez débuter l'aventure. Avant de pénétrer dans la forteresse, vous pouvez effectuer quelques emplettes, qu'il s'agisse d'armes ou de vêtements. D'ailleurs, les magasins ne servent pas uniquement à acheter des objets, mais aussi à en vendre. Ensuite, vous pourrez pénétrer dans le jardin de la forteresse, où vous attendent déjà quelques créatures dont vous ferez avec plaisir de la chair à pâté (ramassez-en les morceaux, ils serviront à nourrir vos personnages). Vous aurez de nombreuses énigmes à résoudre et de nombreux combats à gagner avant d'accomplir votre mission. La magie tient également un rôle important dans ce jeu. Tout au long de votre parcours, vous allez acquérir de nouvelles compétences qui vous permettront d'utiliser des sorts de plus en plus puissants. Les déplacements se font de "case en case" et non de manière linéaire. Les monstres se déplacent lentement, vous avez donc le temps de préparer vos coups. Heureusement, car l'interface n'est pas très pratique en ce qui concerne les combats : vous devez sélectionner l'arme que tient en main votre personnage, puis l'action à accomplir. Les déplacements quant à eux s'effectuent en cliquant sur les flèches de direction, mais peuvent également se faire au clavier, ce qui est finalement bien plus pratique.

TIBERIUS

EDITEUR: MacPlay • DISTRIBUÉ PAR : CIC (1) 40 94 10 20 • CONFIGURATION MINIMALE: 68030 à 25 MHz ou plus, 256 couleurs (milliers recommandées), moniteur 12" ou plus, Système 7 ou plus, 2 950 Ko de RAM (5 500 Ko recommandés), 30 Mo de disque dur.

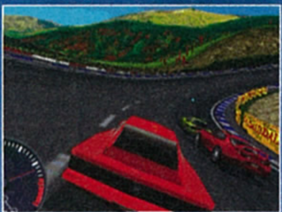


Consultez les compétences et les capacités des personnages avant de les activer.

Amateurs de jeux de rôles, vous allez être comblés par ce jeu qui, malgré une interface quelque peu vieillotte, vous fera passer de longues heures d'explorations, de combats et d'aventure dans un monde où la magie domine.

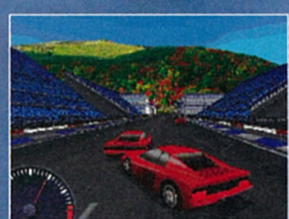
SxVUP+ER / RAP/IDE x8

= NEED for SPEED™

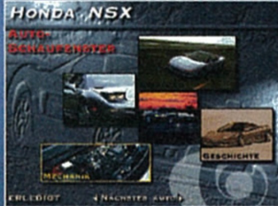

S = Soupape


U = Ultime


P = Performances


E = Essence

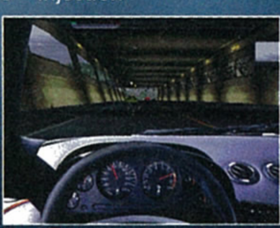

R = Réaction



A = Adrénaline


P = Prestige


I = Injection


D = Danger

"Plus réaliste que ça, y a pas. Je ne peux que vous conseiller ce soft qui vous procurera de très longues heures d'amusement."

90%



Joystick, Octobre

91% PC Team, Septembre

"Foncez, achetez Need For Speed"

90% GEN D'OR Gen 4, Octobre

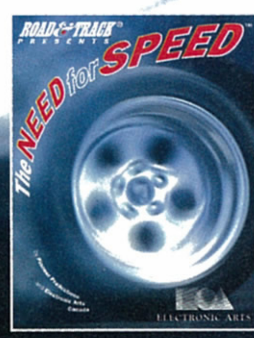
Imaginez-vous un peu au volant des voitures que vous avez toujours rêvées de piloter ... THE NEED FOR SPEED™ vous présente huit véritables voitures de prestige qui hurlent, vrombissent, font des dérapages et des tonneaux avec un tel réalisme que vous vous surprendrez même à chercher votre ceinture de sécurité. Plusieurs modes de vue sont disponibles, et les graphismes en 3D à la pointe de la technologie vous propulsent sur des routes et des circuits photo-réalistes à des vitesses vertigineuses.

THE NEED FOR SPEED – FEU VERT, FONCEZ ...


ELECTRONIC ARTS®



3615 EADIRECT 2,23F/Mn
ELECTRONIC ARTS



Découvrez Electronic Arts sur le réseau internet à l'adresse suivante: http://www.ea.com/

Steel Panthers

PC CD-ROM

Pan ! sur la Terre

Le problème avec les wargames, c'est que c'est rarement réussi graphiquement. Avec Steel Panthers, SSI tire son épingle du jeu d'autant plus que les phases de jeu ne sont pas trop rigides.







Les objectifs à conquérir sont matérialisés par des drapeaux sur la carte.

INTERET 78

+ Bon rythme de jeu
+ Graphisme

– Interface un peu lourde

TECHNIQUE 75

IANSOLO

Ahlàlà ! Steel Panthers est encore un wargame reconstituant les affrontements de la Seconde Guerre mondiale. Alors, quand je vois à la télé tous ces rassemblements en faveur de l'amitié franco-allemande... Mais l'éditeur SSI se moque de savoir comment les Européens peuvent percevoir un tel jeu. D'ailleurs, vous aussi, ça ne vous gêne pas outre mesure d'incarner les boches pour aller envahir la Pologne en char ou anéantir des petits villages avec des stukas. Hein ?



Faut dire que Steel Panthers est plutôt plaisant. Comme on commande des pelotons, on se sent tout de suite plus concerné par les p'tits gars. Chaque tank que vous pouvez voir sur les photos est réellement un char, et pas un bataillon entier de chars. En zoomant sur la carte suffisamment, vous pourrez même apercevoir chaque soldat individuellement. En plus, chaque groupe d'hommes est encadré par un sergent qui a un nom, des caractéristiques de commandement et est responsable de la discipline et du moral de ses p'tits gars. De batailles en batailles, vous serez même amené à vous prendre d'affection pour tel ou tel sergent plus doué que les autres. On aura vraiment tout vu ! Mais ce wargame de SSI est surtout intéressant pour son côté temps réel. Il suffit de cliquer sur une unité, et on peut la bouger, tirer, passer à une autre unité, puis revenir à la précédente, ainsi de suite tant qu'il reste des points d'action. Tout se passe en souplesse avec animations, bruitages (à chaque arme correspond un bruitage différent) et nuages de fumée qui créent un sentiment d'urgence tout à fait adapté pour un jeu de guerre. Alors que vos tanks roulent vers la Pologne, vous vous sentez vraiment en plein Blitzkrieg !

Pas mal de morts

Côté scénario, Steel Panthers est bien fourni. Avec la campagne "longue", vous vous embarquerez dans la Seconde Guerre mondiale dans son intégralité (20 batailles successives). Sinon, on peut se cantonner à un holocauste plus limité : bataille de Belgique, invasion des Philippines par les Japonais en 1941, etc. Tout ceci étant enrobé dans moult vidéos d'archives en noir et blanc et laïus historico-militaire. Enfin, il demeure possible de créer son propre scénario grâce à l'éditeur de terrains. Les icônes de Steel Panthers sont très nombreuses, et on se demande au début à quoi elles servent. Heureusement, un texte explicatif permet de maîtriser rapidement l'interface. La progressivité dans le jeu semble aussi avoir été bien étudiée. Si les premières missions se passent en douceur, on s'aperçoit plus tard de l'intérêt de savoir utiliser des écrans de fumée ou des convois motorisés.

EDITEUR : SSI • DISTRIBUTEUR : MINDSCAPE (16) 99 87 58 87 • TEXTES : en anglais, 1 joueur (2 par e-mail). • CONFIGURATION RECOMMANDÉE : 486/50 avec 8 Mo de Ram, vidéo VESA 512 K, 23 Mo sur le disque dur, CD 2X.

Steel Panthers ressemble plus à un "Command & Conquer" qu'à un wargame classique, même s'il faut attendre que l'ordinateur ait joué. Sinon, ça reste quand même un wargame. Et puis la guerre, c'est pas beau.

Le livre de la jungle

PC

Fais juste le... mini-minimum !



La valse des adaptations de jeux de plates-formes sur PC se poursuit chez Disney Software. Seul problème, la réalisation, elle, n'évolue pas et tout cela commence à dater...

PINKY







Aaaah, "Le livre de la jungle", que de souvenirs il éveille en moi ! Avec ses personnages des plus sympathiques, son scénario loin d'être stupide (NDLR: merci pour R. Kipling) et surtout sa bande sonore d'enfer, digne des plus grandes comédies musicales (et je pèse parfaitement mes mots !), ce dessin animé a tutoyé des sommets qui n'ont à mon sens plus jamais été atteints par les studios Walt Disney ! Tenez, rien que d'en parler, j'ai envie de le revoir, d'en fredonner à nouveau tous les airs. C'est vous dire si j'étais dans de bonnes dispositions d'esprit avant de tester l'adaptation (bien tardive, d'ailleurs) du chef-d'oeuvre de Disney sur PC ! Pour le thème j'étais conquis, mais pour la réalisation, plutôt sur mes gardes. En effet, si Disney Software nous avait subjugué avec Aladdin, Le Roi Lion était quant à lui bien moins réussi; qu'allait-il en être de ce nouveau volet ?

Un classique... trop classique

Eh bien, à vrai dire, je suis partagé. L'action est conforme à ce à quoi on pouvait s'attendre, c'est-à-dire un jeu de plates-formes des plus sympathiques où vous incarnez Mowgli, le petit d'homme. Au coeur de la jungle hostile, votre but est de ramasser dans les temps impartis le nombre de diamants requis (variable selon le niveau de difficulté sélectionné) en combattant vos nombreux ennemis, avant de pouvoir rejoindre la sortie du niveau où vous attend le traditionnel boss de fin. Comme on pouvait s'y attendre, l'animation est de bonne facture, et c'est un réel plaisir de retrouver les personnages du dessin animé. Voilà pour le positif. Mais le problème, c'est que la réalisation des jeux de plates-formes du tandem Virgin/Disney n'évolue pas, alors que la concurrence, elle, progresse de mois en mois. Résultat, Le livre de la jungle est typiquement l'un de ces jeux qui font les hits de consoles comme la Megadrive ou la Super Nintendo, la question étant de savoir si c'est ce que l'on a envie de charger quand on allume sa bécane à 15 000 francs ! Quand on pense que des pointures comme Pitfall sont sorties il y a peu, pire, que Rayman, pourtant à des années-lumières de Jungle Book qualitativement parlant, est testé dans ce même numéro, on peut vraiment se demander ce que vient faire ce logiciel là aujourd'hui sur nos bécanes. A réserver aux fans du dessin animé !

GENRE : Plates-formes • EDITEUR : Disney Software • DISTRIBUTEUR : Virgin Software • TÉLÉPHONE : (1) 58 63 10 10 • TEXTES : VO • VOIX : VO • CONFIGURATION MINIMALE : 486 DX 33, 4Mo de Ram Compatible Windows 95, mais nécessite alors 8 Mo de Ram.



Le livre de la jungle n'a pas de défaut, si ce n'est un train de retard sur Pitfall, et dix sur Rayman. Un hit sur console 16 bits qui n'est plus qu'un petit jeu sur ordinateur 64 bits !



Dès la fin du premier tableau, vous aurez la joie de retrouver votre vieille copine Bagheera.



Si vous ramassez TOUS les diamants que recèle un niveau, vous serez au terme de ce dernier projeté dans un stage bonus.

VENTE EN MAGASIN & ENVOI SUR TOUTE LA FRANCE

L'Univers Du PC Loisirs Au Plus Juste Prix !!!

LE SON

Article	Prix
Médiavision DSP16 Ide/MCD	349 F
Médiavision Jazz 16 Ide/MCD	299 F
Créative S.Blaster 16Value Ide	559 F
MAXI SOUND 32 Wave FXG.MIDI	799 F
Créative S.blaster16 Pro ASP Ide	899 F
Créative AWE 32 Value Ide/MCD	999 F
Créative AWE32 Pro Ide/MCD	1299 F
Korg Wave G.MIDI	699F
Roland MT32 G.Midi	379 F

Cartes Graphiques

Article	Prix
Carte SVGA 512 K ISA	299 F
Carte SVGA 1Mo ISA 16,7Mcoul+Vesa	399 F
Carte SVGA Trident 1Mo ext 2Mo VLB	449 F
Carte SVGA SIS PCI MPEG 1Mo ext 2Mo	599 F
Carte V868MPEG S3 1Mo/2MoPCI	799F/999F
Carte Stealth S3968 2MoVram MPEG VLB/PCI	1490/1590 F
Carte MIRO 20 SD 2mo Dram MPEG VIDEOCD VLB/PCI	1390F/1490F
MIRO 12 PMD 1mo ext 2Mo DRAM MPEG VLB ou PCI	989 F
SPIDER Tarentulla S3968 4Mo Vram MPEG VideoCD	2990 F
MATROX Milénium 2Mo Wram MPEG	1799 F

LE CREDIT

Vous Pouvez Payez en :
4 Paiements (+ 3%)
10 Paiements (+ 7,48%)
12 - 24 -36-48 MOIS*

Apportez ou Envoyer :
3 FICHES DE PAIES
1 RIB
1 QUITTANCE EDF
1 PIECE IDENTITE
(Photocopies uniquement)
Adresse , Tel , Bon de Commande ...

* Conditons Générales De Crédit
Sous Reserve D'accéptation Par FranFinance

OPTIONS POUR PC

Option	Prix
4Mo suplémentaires	+899 F
Ecran SVGA 15" MPR2	+849F
Ecran SVGA 17" MPR2	+2690F
Dos/Windows ou Win95CD	+649F
Boitier Moye/Gd Tour	+200F/390F
Carte Intel Triton Evolution 200Mhz	+399F
Korg Wave G.Midi	+ 699F
Roland G.Midi	+349F
Option 850Mo->1Go PIO4	+399F
Option Carte Son AWE32V	+799F
Option MAXI Sound 32FX	+599F
Option HP 80W Stéréo	+199F
Option NATURAL KEYBOARD	+399F

CD ROM & KIT MULTIMEDIA

Article	Prix
CD Rom 2X IDE	449F
CD Rom 4X Panasonic	799F
CD Rom 4X Mitsumi	789F
CD Rom 4X + Carte Son DSP16	1199 Frs

Carte Son MAxi Sound 32 Wave FX
Logiciels Win95 + Cakewalk 95 Fr
CD ROM 4X Panasonic 1499 F

PROMOTION SPECIAL FETES

PC EXCEL MULTIEDIA PENTIUM 133Mhz

9999 Frs

Ouverture Du Magasin Dimanche 17-24-31 Decembre

Carte Méres,CPu,Mémoires,Accessoires

Article	Prix
Carte Mére VLB + Cpu 486DXII66	599F
Carte Mére VLB + Cpu 486DXIV100	899F
Carte Mére PCI + Cpu 486 DXII66	699F
Carte Mére PCI + Cpu 486 DXIV100	999F
Carte Mére PCI Pentium à 90Mhz	2249F
Carte Mére PCI Pentium à 100Mhz	2449F
Carte Mére PCI Intel Triton Pentium90	2399F
Carte Mére PCI Intel Triton Pentium100	2499F
Carte Mére PCI Intel Triton Pentium 120	2999F
Carte Mére Gygabite Triton Pentium120	3399F
Carte Mére Gygabite Triton Pentium 133	4199F
Ram 1 Mo	249F
Ram 4Mo 9bits	999F
Ram 4Mo 32 bits	899F
Ram 4Mo 32bits F.Page	999F
Ram 4Mo 32bits EDO	1049F
Ram 8Mo 32bits F.page	1890F
Ram 8Mo 32Bits EDO	2099F
Ventilateur Pour CPu 486	45F
Ventilateur Pour Pentium	59F
Rack Extractible D.Dur	129F

ACCESSOIRES DIVERS

Article	Prix
Clavier 102 Touches Français	99F
Lecteur 3"1/2 HD SONY	169F
Souris 2boutons Mitsumi	59F
Souris 2Boutons Mitsumi +Tapis	69F
HP 25 W Stéréo	119F
HP 80 W Stéréo	249 F
Cable MIDI / S.blaster	159F
Cable C.Son -> HI FI	59F
Cable C.son -> CD Rom	39F
Boitier Mini Tour	249F
Boitier Moyen Tour 230W	329F
Boitier Grand Tour 230W	499F
Joystick Rockfire	99F
Joypad PC	129F
Trhustmaster MKII F16	529F
Virtual Pilot Flight	399F

TRANSOFRMEZ VOTRE PC!!!

Transformez votre 386 en 486 ou Pentium en 1H
Exemple : 386 en 486DXII66 699F RDV : 42-45-54-38 ou Fax

Bon De Commande Micro PC

Nom : ....
Prénom : ....
Adresse/Tel : ....
....

DESIGNATION	PRIX TTC

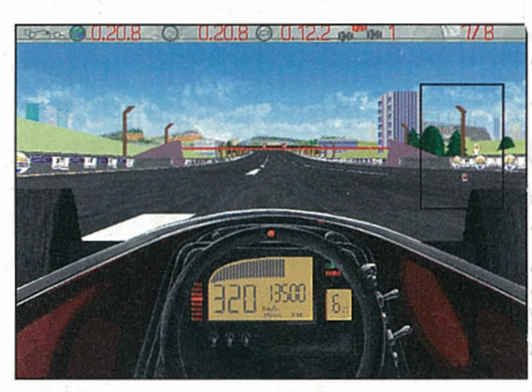
Frais de Port PC Province : +320F Accessoires : +79F*

☐ CHEQUE*
☐ Mandat
Signature Obligatoire
* Ordre Micro PC

* Toutes les marques citées sont des marques déposées par leur propriétaire

Al Unser Jr Arcade Racing

Mac CD-Rom & Disquettes



Wawawoum !

REMARQUES

Lu dans la documentation version disquette : "L'installeur commence alors à copier les fichiers puis vous demande d'insérer la disquette N° 2, puis la disquette N° 7 (insérez alors la disquette N° 3)". Étonnant, non ? Le CD ne sert qu'à installer le jeu sur le disque dur.

INTERET Mac	70
Power Mac	80

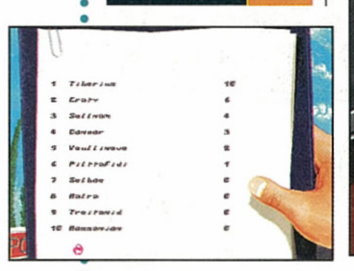
+

Rapide et beau sur PowerMac
Musique de fond speedée

–

Bruitages répétitifs
Nécessite une machine puissante
On se lasse vite des quinze circuits
Une seule sauvegarde en mode «Championnat»

TECH. Mac	60
TECH. Po. Mac	90



Il n'y avait à ce jour aucune simulation de course automobile digne de ce nom sur Mac (si ce n'est l'antique Vette toujours très valable, mais qui n'est pas franchement un jeu de course). Mindscape vient combler ce manque avec un jeu récemment sorti sur Winwin 95.

TIBERIUS

Attendu depuis quelques temps déjà, F1 Racer est devenu depuis Al Unser Jr Arcade Racing (aussi difficile à prononcer qu'à retenir, ce nom...) et il est enfin disponible sur Mac. Ça valait le coup d'attendre, car cette course de voitures est une des plus réussies. Et comme son nom l'indique, il s'agit non pas d'une simulation, mais bel et bien d'un jeu d'arcade. Et ça va vite, très vite, en tout cas si vous possédez au moins un PowerMac. Certes Al Unser est disponible en trois versions, selon que vous possédiez un Mac avec ou sans FPU, ou un PowerMac. Cependant sur une machine à base de 68 K, vous n'avez accès qu'à une basse résolution et à un jeu bien moins rapide. En revanche, sur PowerMac le jeu prend toute son ampleur, car non seulement le graphisme est très soigné et relativement détaillé, mais le jeu est d'une rapidité impressionnante. Trois modes de jeux sont disponibles : «Championnat», «Chronométré» et «Entraînement». Dans les trois cas, vous pourrez choisir parmi dix voitures (en fait la couleur), et parmi quinze circuits. En «Championnat», vous choisirez un nom de pilote, et vous devrez parcourir les circuits dans l'ordre. À la fin de chaque course, des points vous seront attribués selon votre classement. En mode «Chronométré», il vous faudra parcourir un circuit en un temps limité. À chaque point de contrôle, du temps vous est ajouté, mais si celui-ci est écoulé avant le point de contrôle, la course est finie. Les seuls paramètres de simulation sont les trois niveaux de difficulté et la boîte de vitesse automatique ou manuelle. Certes il existe des collisions avec les autres coureurs ou contre les murs, mais elles ne servent qu'à vous ralentir.

Les décors sont très sympathiques, et certains détails "météorologiques" sont présents, tels la neige ou le ciel couvert. On distingue également des spectateurs assis sur les barrières, et bien sûr les sempiternels panneaux publicitaires. De plus, ponts et autres tunnels font varier quelque peu le spectacle. En ce qui concerne le son, vous entendrez vrombir votre moteur et celui de vos concurrents, ainsi que divers bruits de choc selon l'obstacle rencontré, le tout accompagné d'une musique techno, hard ou fast selon votre choix.




Où est le champagne ?

EDITEUR : Mindscape **Tél. :** (16) 99 79 66 48 • **CONFIGURATION MINIMALE :** 68040+Copro, Système 7 ou plus, 5 Mo de RAM, 11 Mo de disque dur, écran 256c, 13" ou plus. Optimisé PowerMac.



PAS D'HÉSITATIONS, FONCEZ !

Al Unser Jr est un jeu très rapide et de pure arcade comme il en existe peu sur Mac. Même si l'on risque de se lasser rapidement des quinze circuits, pour peu que l'on possède la machine adéquate, ce jeu permettra de vous défouler sur votre micro favori.

LucasArts Entertainment Company présente



CD-ROM COLLECTOR



PLUS DE 100 MISSIONS PÉRILLEUSES
AVEC MONTÉES D'ADRÉNALINE GARANTIES !

Toute la Collection TIE Fighter sur CD-ROM PC



28, rue Armand Carrel
93108 Montreuil cedex
Retrouvez-nous sur Internet ;
http://www.ubisoft.com
http://www.lucasarts.com
3615 UBISOFT (1,29F la minute)



Mortal Kombat 3

PC CD-ROM

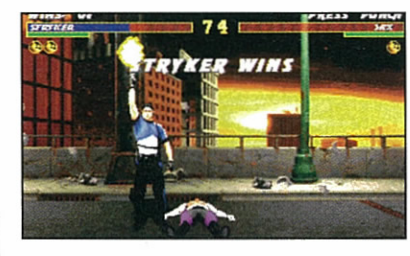


Un Kombat ça va, trois Kombats, bonjour les dégâts !

Toujours plus fluide, toujours plus rapide, toujours plus... euh, beau, Mortal Kombat nous revient pour la troisième fois. Si l'on peut constater une amélioration régulière dans la série, il n'en reste pas moins que MK3 est un poil en dessous de Primal Rage, bien plus original.

PINKY

Putaiiin, encore un Mortal Kombat ! Et comme d'hab' , c'est sur moi que ça tombe ! Car l'heure est venue de vous faire une révélation : lorsqu'arrive un Mortal Kombat à la rédaction, tout le monde se trouve dans la seconde qui suit des occupations pressantes. Pourquoi ? Serions-nous tous des anti-beat'em ups ? Notre pauvre âme s'offenserait-elle à la vue des litres d'hémoglobine qui retapissent le moniteur lors d'une partie de MK ? Oh là non, pas du tout alors, on va même jusqu'à en répandre du vrai, de sang, un peu partout lorsque nous sommes en plein bouclage difficile (c'est-à-dire tous les mois), et que la tension est à son comble. Non, le vrai problème, c'est qu'un logiciel comme Mortal Kombat, c'est aussi rigolo à jouer que chiant à tester. Lorsqu'un beat'em up est mauvais, genre Brutal de nos amis de chez Gametek, pas de problème : en trois/quatre lignes, hop, on en a fait le tour et en voiture Simone ! Mais Mortal Kombat a le double inconvénient d'être à la fois suffisamment chouette pour mériter qu'on lui consacre de la place et en même temps un beat'em up, c'est-à-dire un logiciel sur lequel il est difficile de disserter sur dix pages.



Je ne sais pas pourquoi, mais ce Stryker ne m'est vraiment pas sympathique. Pourtant, j'adore les CRS !



Sheeva dans l'un de ses célèbres uppercuts à deux bras !







Avant de s'engager dans les forces spéciales américaines, Sonya était femme de ménage. C'est peut-être pourquoi elle affectionne tant les balayages !

Si les scénarios à la con recevaient des prix...

...Y'aurait plus de place dans la vitrine de Mortal Kombat ! Conclusion : il va encore falloir que je vous cause du scénario de Mortal Kombat; vas-y qu'untel qu'on croyait mort, ben finalement il l'était pas; vas-y que trucmuche revient pour se venger de machin qu'avait éclaté bidule dans les deux premiers épisodes; vas-y que John, apprenant la liaison entre Jennifer et Kevin, décide d'en parler à Laetitia pour éviter que Serge n'entre en contact avec Christina qui lui dirait tout sur les mystérieux liens qui unissent Jeremy et Alfred (NDLR: depuis l'accident de Linda, surtout). Ah non, le dernier exemple, c'était "Les feux de l'amour", je les confonds toujours... Bon, vous voulez vraiment que je vous énumère le tas de fadaises qui

Les p'tits nouveaux




SHEEVA
Comme Goro et Kintaro, des boss de MK1 et 2, elle est de la race des Shokans et possède donc quatre bras. C'est le garde du corps de Sindel.



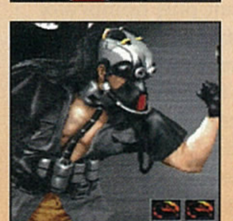

NIGHTWOLF
C'est le chef d'une tribu d'indiens d'Amérique du nord, et accessoirement un Shaman. C'est pour protéger son clan, menacé comme le reste des terriens, qu'il entre en conflit avec Shao Khan.



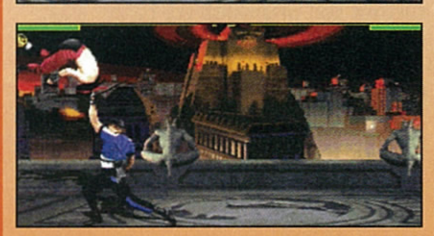

SEKTOR
Comme Sub-Zero ou Scorpion, il était autrefois un ninja assassin pour la secte Lin Kuei. Mais lui s'est porté volontaire pour être le premier exécuteur cybernétique et a donc subi de nombreuses transformations qui en font un cyborg.




CYRAX
Comme Sektor, il est un androïde chargé de commettre des meurtres pour le compte de Lin Kuei. Pour l'un comme l'autre, l'objectif prioritaire est avant tout de détruire Sub-Zero, coupable d'avoir quitté le clan.



KABAL
La légende prétend que Cabal est l'un des survivants des victimes d'une expédition des escadrons de la mort de Shao Khan. Il serait totalement défiguré et maintenu en vie par des appareils respiratoires dissimulés dans son masque.



STRYKER
Membre d'une des célèbres SWAT-Teams, sortes de CRS ricains, version archi-musclée, il avait pour mission de réprimer les émeutes. On aurait mieux fait de l'envoyer au Parc des Princes !





SINDEL
Voilà donc la fameuse compagne de Shao Khan. Avec la tronche qu'il se paie, celui-là, c'est un vrai scandale de le voir se taper des canons pareils ! Pfff, y'a que le fric qui les intéresse...



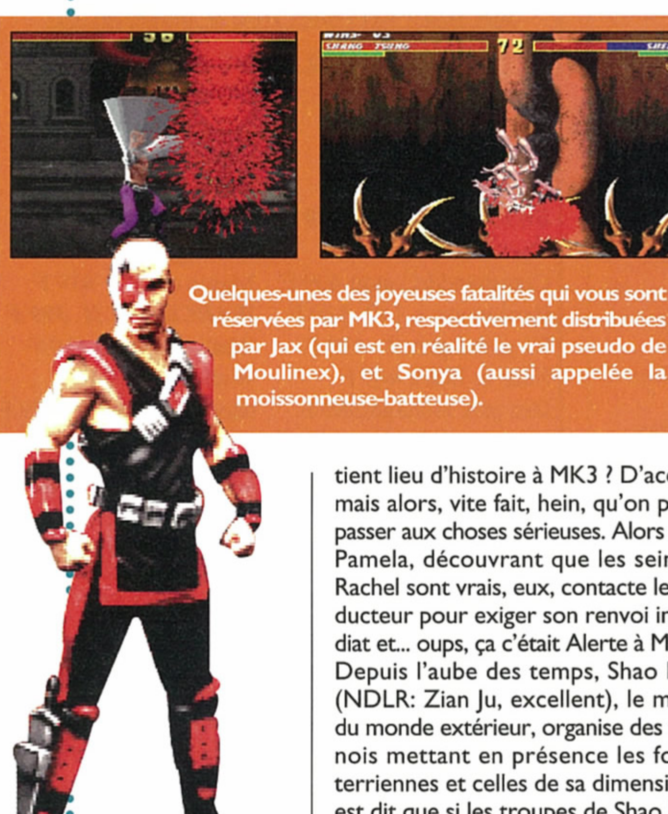
MOTARO
De la race des Centaures, il dirige les escadrons exterminateurs mandatés par Shao Khan pour éliminer toute trace de vie sur Terre. A noter que bien qu'ils servent le même patron, Sholkans et Centaures ne peuvent pas se voir en peinture. Se pourrait-il...?



SHAO KHAN
Très, très énervant ! Déjà, il se tape Sindel , un mauvais point pour lui. De plus, lorsque vous le combattez, il ne cesse de s'arrêter pour vous toiser les bras croisés et se foutre de vous. Mais le pire, c'est que ça ne l'empêche pas de vous mettre la déculottée du siècle !



Quand Jax vous met la main dessus comme ça, vous pouvez dire adieu à la vie.



Quelques-unes des joyeuses fatalités qui vous sont réservées par MK3, respectivement distribuées par Jax (qui est en réalité le vrai pseudo de Moulinex), et Sonya (aussi appelée la moissonneuse-batteuse).

INTERET 82

+

L'animation excellente
Le graphisme en net progrès
Le nombre de personnages différents

-

Ça ne se renouvelle pas beaucoup

TECHNIQUE 92

tient lieu d'histoire à MK3 ? D'accord, mais alors, vite fait, hein, qu'on puisse passer aux choses sérieuses. Alors voilà, Pamela, découvrant que les seins de Rachel sont vrais, eux, contacte le producteur pour exiger son renvoi immédiat et... oups, ça c'était Alerte à Malibu. Depuis l'aube des temps, Shao Khan (NDLR: Zian Ju, excellent), le maître du monde extérieur, organise des tournois mettant en présence les forces terriennes et celles de sa dimension. Il est dit que si les troupes de Shao Khan (NDLR: Yang Chu Chu, excellent), parviennent à remporter 10 tournois d'affilée, la Terre lui appartiendra. Or, juste avant MK2, Shao Khan venait de triompher dans 9 épreuves successives. Vous voyez le tableau ? Le seul problème, c'est que VOUS avez gagné le dixième, plongeant SK dans une rage folle. Du coup, il veut plus jouer, le gars, il boude. Et qu'est ce qu'il fait ? J'offre un paquet de cacahuètes à celui qui trouve. Eh ben, il ressuscite son ex-femme qu'était morte depuis 10 000 ans, mais il la ressuscite sur la Terre, et du coup, droit de visite, tout ça, ça lui permet de venir foutre le souk sur notre planète et de s'emparer de toutes les âmes humaines qui traînent par là. Toutes ? Non, car une bande d'irréductibles âmes résiste encore et toujours à l'envahisseur. Et ce sont justement celles des gars qui se battaient dans les premiers épisodes. Ce qui, en gros, revient à dire : c'est reparti pour un tour !

Plus de persos, plus de cadeaux

Certes, c'est reparti comme en 40, mais nul ne s'en plaindra, car MK3 c'est comme Miguel, tout pareil, mais mieux ! Le dernier opus de la série est en effet plus rapide, plus fluide, bien plus beau, et comporte de surcroît plus de personnages différents ! En effet, en plus des sept p'tits gars ayant survécu aux deux premiers volets (soit Liu kang, Kung Lao, Jax, Sonya, Sub-Zero, Kano et Shang Tsung) neuf petits nouveaux font leur apparition (Stryker, Cyrax, Sektor, Kabal, Nightwolf, Motaro, Sindel, Sheeva, et Shao Khan luimême), ce qui nous amène au gentil petit total de 16 guerriers ! Sans compter, bien évidemment, les persos cachés (je n'en ai pour l'instant recensé qu'un, Smoke). On peut pas dire que l'on ait été radin, chez Midway, sur ce coup là ! Si les coups ne sont pas vraiment plus nombreux qu'avant, des "Animalities" (vous transformez votre adversaire en animal) viennent se rajouter aux fatalités, babalités et friendships que l'on connaissait déjà. Toujours plus compliquées, ces figures diffèrent naturellement selon le personnage que vous possédez et le lieu où vous vous trouvez, ce qui signifie qu'il vous faudra vraiment pas mal de temps avant d'en avoir fait le tour ! En plus des quatre boutons indépendants de votre joypad, MK3 en simule un 5ème et un 6ème avec l'appui conjugué des deux boutons "coup de poing" ou "coup de pied". Dans un cas, la combinaison vous sert à parer les coups, tandis que l'autre vous permet de courir. A ce propos, il est à noter que Mortal kombat 3 n'a pas été prévu pour fonctionner avec des joysticks comportant moins de quatre boutons. Si vous ne possédez pas de pad de ce type, vous serez dans l'obligation de jouer à la fois au joy et au clavier, ce qui s'avère quelque peu délicat. Je sais, c'est dur, mais que voulez-vous, y'en a que pour les riches, dans cette société. Voilà, c'est à peu près tout pour les nouveautés amenées par MK3, on ne peut donc pas précisément dire que le soft ait radicalement changé... sauf pour la technique, car dans ce domaine, c'est pratiquement le sans-faute !

Du classique, mais du bon

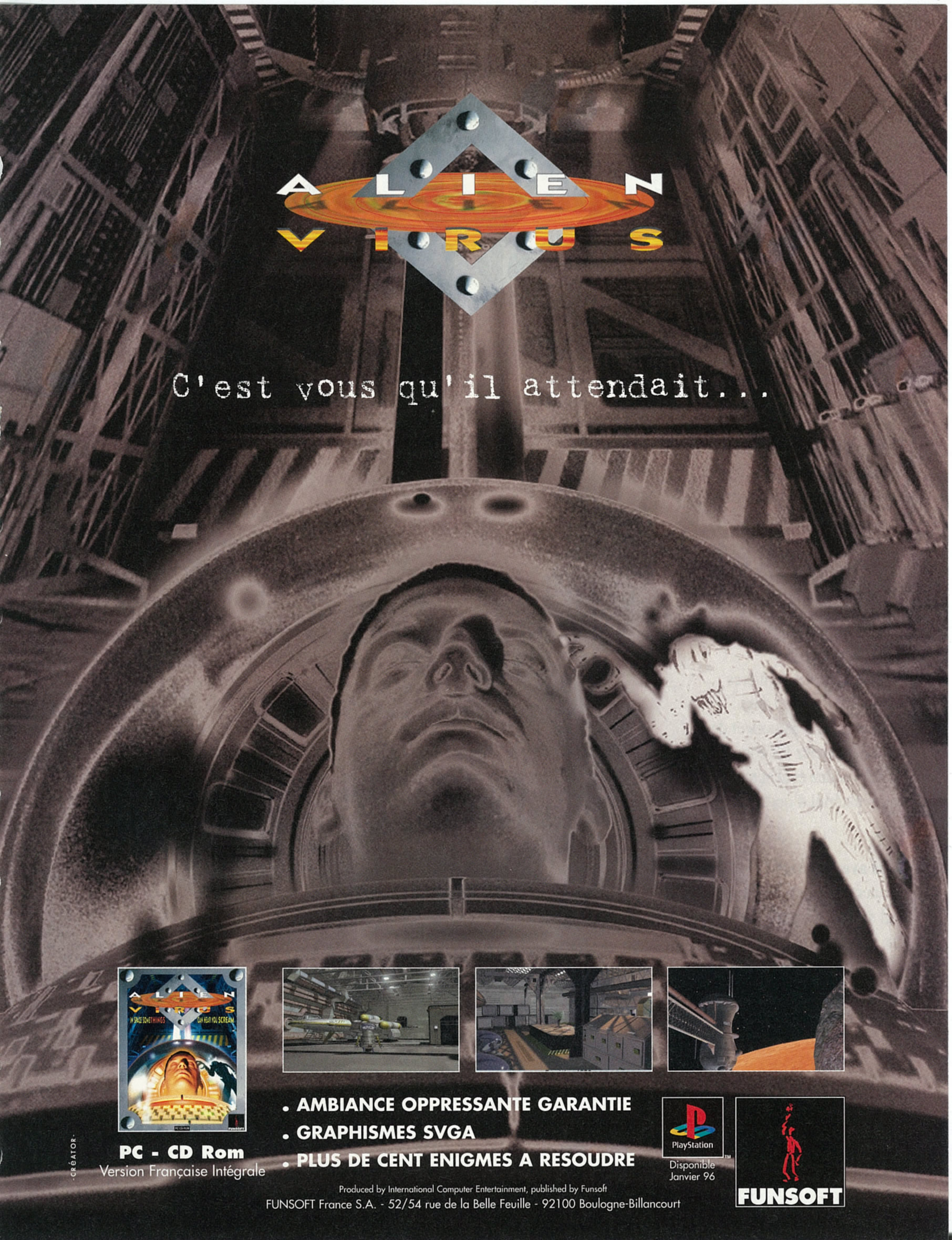
Il faut tout de même préciser de prime abord que Mortal Kombat, ça n'a de toute façon rien de révolutionnaire. Autant le premier épisode innovait pour l'époque, avec ses personnages rotoscopés et son aspect des plus sanglants, autant on a depuis largement eu le temps de revenir de notre surprise. Il nous faudra pour être à nouveau époustouflé attendre un beat'em up 100% 3D, un nouvel émule de Toh Shin Den sur Playstation suivant la voie ainsi tracée par le FX Fighter de Philips. Ce n'est certes pas le cas de MK3, qui a choisi la voie du sprite vu de profil. Mais dans ce genre là, il n'y a pas beaucoup de beat'em up à pouvoir venir se frotter à lui tant son animation est fluide et rapide. A vrai dire, je ne vois que Primal Rage, et dans une moindre mesure SF2 Turbo. De plus, le graphisme a nettement été amélioré pour l'occasion, et les sprites n'ont à présent presque plus le côté fouillis caractéristique des digitalisations. Les musiques, lues directement depuis le CD, ne sont pas mauvaises, mais leur volume sonore est si faible que l'on ne les entend quasiment pas durant l'action, ce qui est un peu dommage. Pour me résumer, avec une telle réalisation, on peut être sûr que les fans de la série trouveront matière à satisfaction. Ceux qui commencent un peu à en avoir marre de MK.... en auront marre ! Pour ce qui est de mon avis personnel, je lui préfère, à réalisation égale, Primal Rage, pour son nombre de coups astronomique et surtout son originalité (se battre avec des dinosaures, c'est pas commun !).

EDITEUR : GT INTERACTIVE • DISTRIBUTEUR : VIRGIN (1) 53 68 10 00 • TEXTES : VO - Voix : VO • CONFIGURATION MINIMALE : 486 DX 33, 8Mo de Ram • NOMBRE DE JOUEURS : 2 sur une même machine, 12 en réseau, non compatible Windows 95.

Le meilleur épisode de la série, et de loin, grâce à une réalisation sans faille... mais il demeure à mon sens un peu moins bien que Primal Rage.



Ce n'est pas d'adversaires dont vous manquerez dans MK3 !


ALIEN
VIRUS
C'est vous qu'il attendait...
ALIEN VIRUS
IN SPACE SOMETHINGS CAN HEAR YOU SCREAM
FUNSOFT
PC - CD Rom
Version Française Intégrale
. AMBIANCE OPPRESSANTE GARANTIE
. GRAPHISMES SVGA
. PLUS DE CENT ENIGMES A RESOUDRE
PlayStation
TM
Disponible
Janvier 96
FUNSOFT
Produced by International Computer Entertainment, published by Funsoft
FUNSOFT France S.A. - 52/54 rue de la Belle Feuille - 92100 Boulogne-Billancourt
-CRÉATOR-

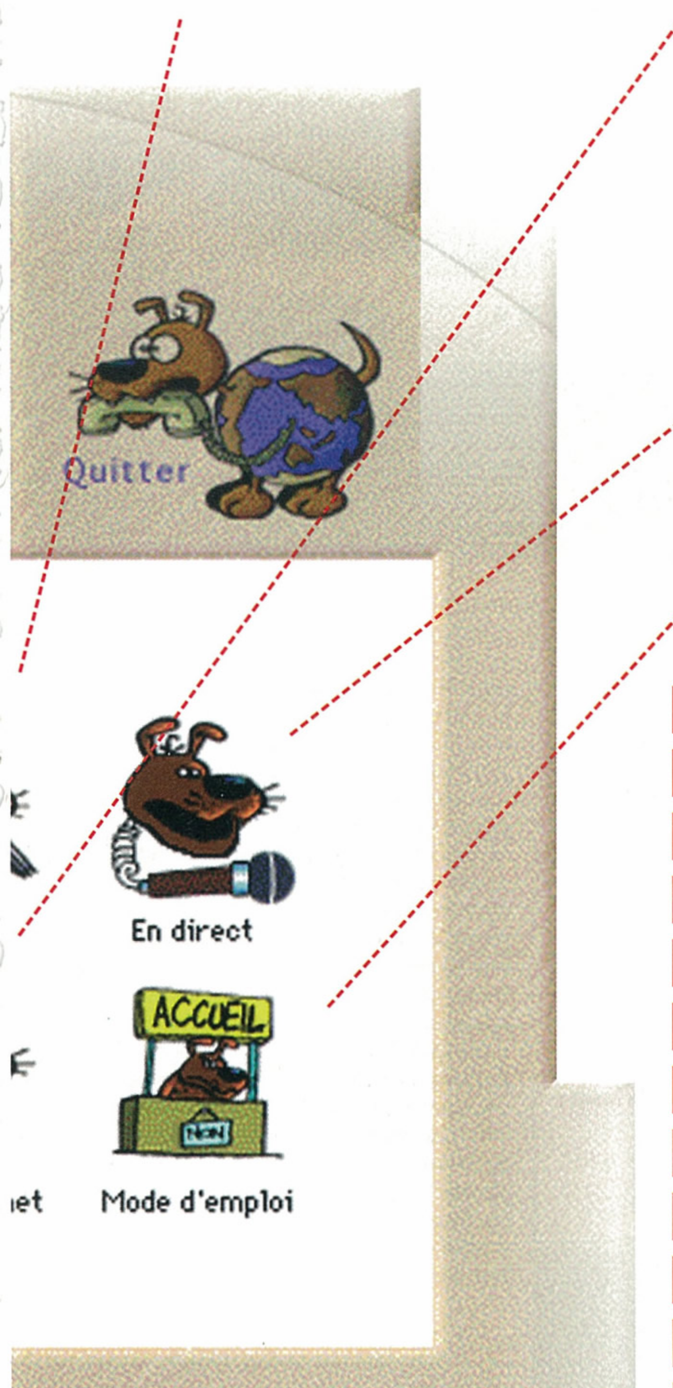
Oui mais... Comment faire ?

Retrouvez les news de Joy, avé Billou, les résultats financiers des boites, des interviews, les tests en avant-première, l'index des dates de sortie, les adresses d'éditeurs, les rumeurs, etc.
Une conférence de presse, un nouveau jeu, une preview? Nos testeurs les chroniquent immédiatement sur le BBS, images à l'appui.

INTERNET: le BBS est relié à Internet. Vous pouvez envoyer du courrier, consulter les conférences thématiques de Usenet, visiter des serveurs Web. Il n'y a pas tout Internet, mais il y a déjà de quoi faire...

Dialoguez en direct avec les membres de la Rédaction ou avec les autres utilisateurs.

Perdu?



knet Branché Branché

Pour vous connecter, il vous faut :

- un modem (de 9600 à 28800 bauds)
- un soft client, fourni sur le CD.
- un micro (PC sous Windows ou Mac) équipé de 8 Mo de RAM.

Lancez le soft client et cliquez dans l'option «Configurer»: choisissez un nom d'utilisateur et validez. Cliquez dans «Connecter». Si nécessaire, remplissez le champ «Init modem» dans le menu «Configurer le modem».

Identifiez-vous en saisissant vos coordonnées. Nous validerons votre compte sous 24 heures, vous bénéficierez alors d'une adresse Internet et d'un accès à des rubriques et à des fonctions supplémentaires.

Le fait de vous abonner vous permet d'appeler le service à un tarif privilégié*.

Flight Simulator 5.1

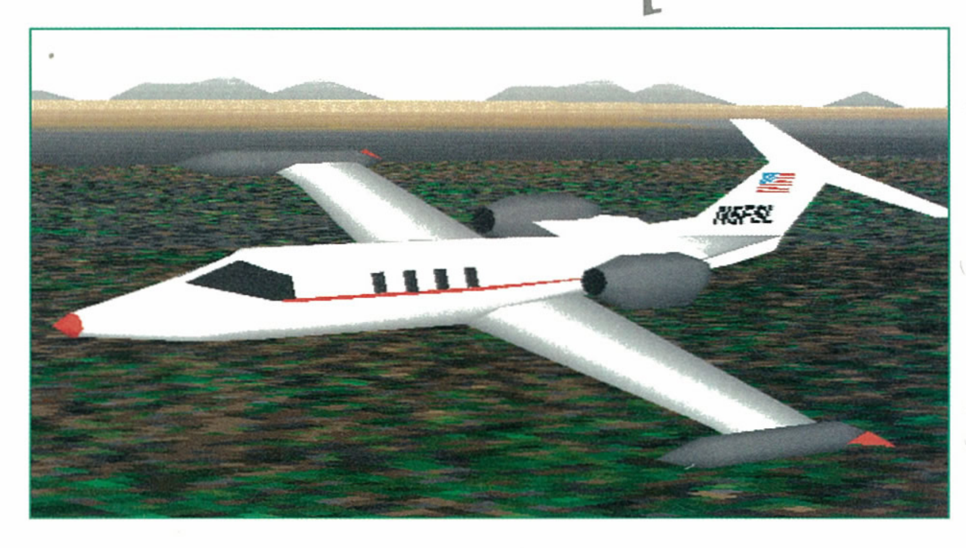
PC CD-ROM

Le retour de la suite du fils de FS4 contre-attaque.

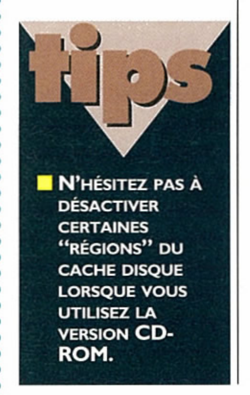
REMARQUES

Pas vraiment optimisé pour Windows 95, Flight Simulator 5.1 a tout à gagner à être utilisé sous DOS. Billou devrait peut-être s'occuper de la communication interne au sein de Microsoft.

Après Flight Simulator 5, Microsoft nous gratifie d'une version 5.1 francisée vraiment intéressante et dotée de réelles innovations. Hélas, la mauvaise qualité de cette traduction française vient un peu tempérer notre enthousiasme.



MOULINEX

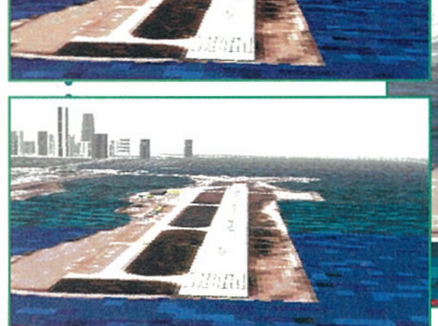


- N'HÉSITEZ PAS À DÉSACTIVER CERTAINES "RÉGIONS" DU CACHE DISQUE LORSQUE VOUS UTILISEZ LA VERSION CD-ROM.

Eh bien voilà c'est fait, Microsoft s'est enfin décidé à faire paraître la version française de FS51. Version officielle si l'on peut dire, car l'éditeur a fortement insisté pour que la presse ne tienne pas compte de la version US, sortie il y a quelques mois en import parallèle. Cette version française devait être la plus belle du monde, la plus aboutie, la plus débuggée, bref, l'ultime version dont le monde entier pourrait envier la clarté du manuel. Pour avoir essayer les deux moutures de FS51, je puis vous assurer qu'il n'en est rien. Certes, je ne dis pas qu'un ou deux octets ont pu être modifié ici ou là, mais globalement cette version française comporte de belles erreurs de traduction et quelques incohérences sur lesquelles nous reviendrons. Le manuel d'utilisation, toujours aussi bordélique et imprimé sur du papier de qualité déplorable, fera la joie des éditeurs de livres dédiés à Flight Simulator : eux au moins fournissent un manuel de qualité. Dans l'avenir, que Microsoft confie la réalisation desdits manuels à Sybex ou Micro Application, et l'on gagnera du temps. Ceci étant dit, FS51 propose de nombreuses améliorations qui devraient faire la joie des amateurs. Naturellement, qui dit amélioration dit ralentissement, mais franchement on aurait pu s'attendre à pire ; et à partir du DX2 VLB, on pourra utiliser ce produit. Au chapitre des nouveautés, commençons par ce qui se voit, à savoir le brouillard. On se souvient que sur Atari, Flight Simulator disposait d'une telle option, abandonnée par la suite dans les version pour PC. Il s'agissait à l'époque d'un vague film grisâtre venant se superposer à l'écran. Rien de tel ici, le brouillard agissant sur la palette de couleurs est on ne peut plus réaliste. Un menu, accessible depuis l'écran météo, permet ainsi de régler la visibilité, de l'infini à la véritable purée de pois. Détail gênant, ce brouillard n'est pas compatible avec les add on de Microsoft (par exemple Paris), un comble ! C'est d'autant plus rageant qu'il existe une possibilité de rendre ces produits "compatibles brouillard" puisque des programmeurs extérieurs proposent, entre autres sur Compuserve, des fichiers .PAL. Les amateurs seraient-ils plus doués que les programmeurs maisons, ou tout simplement plus motivés ? Autre nouveauté : les nuages, eux aussi plus réalistes, permettent de configurer les conditions météo avec plus de précision.

Les trois saisons

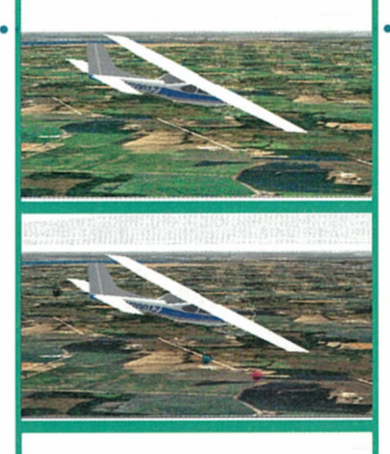
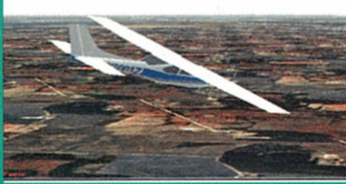
Autre grande modification : Flight Simulator 5.1 dispose par défaut de textures au sol d'excellente qualité. Moins gourmandes en ressources que les textures photogra-





L'épaisseur de la brume peut être configurée en réglant le seuil de visibilité.

phiques présentes sur certains add on, ces textures bitmap sont vraiment superbes : champs, fermes, forêts ; dès que l'on prend un peu d'altitude, on a vraiment l'impression de survoler un véritable paysage. L'effet est d'autant plus probant, que les graphistes ont pensé à attribuer une texture différente à chaque saison. Hélas, les textures hivernales sont similaires à celles affichées en automne. Voilà une chose qui aurait pu être modifiée sur la version française. Pour y remédier, vous pouvez utiliser les textures présentes sur notre CD-ROM dans le répertoire WINTER. Enfin, l'eau bénéficie elle aussi d'une nouvelle texture. Pas vraiment esthétique, surtout de près (vous aimez Mondrian ?), on pourra se passer aisément de cette option, ralentissant qui plus est l'ensemble du logiciel dans des proportions tout à fait alarmantes. Ça, c'est ce qui se voit immédiatement à l'écran, mais Flight Simulator 5.1 a également été modifié au niveau des modèles de vol. Si l'on prend la peine de configurer correctement son appareil (c'est-à-dire vol non coordonné et difficulté maximale), on se rendra très vite compte que le Cessna se comporte désormais de façon beaucoup plus réaliste qu'avant. Plus que jamais, il faudra piloter avec souplesse. En cas de mouvement brusque, l'appareil partira en vrille, et dans ce cas difficile de rattraper le coup. Terminons enfin avec l'aspect le moins réussi de ce produit : sa traduction. De quel cerveau malade est venue l'idée de traduire "texture" par "animation" ? Ça donne des choix de menu du type "Immeubles animés", en lieu et place de "Immeubles texturés". C'est d'autant plus rageant que j'avais relevé ce problème sur la pré-release du produit et l'avais signalé à Microsoft France. Autre déception, Microsoft pense sans doute qu'il n'est pas nécessaire de posséder des cartes de vol pour utiliser Flight Simulator, et par conséquent n'en fournit pas. Bref, bilan plutôt positif pour Flight Simulator 5.1 qui reste de toute façon la meilleure simulation de vol civil, même si l'on regrette que Microsoft ne prenne pas plus au sérieux ce logiciel unique.

Pas de neige
Suivant les saisons, les textures diffèrent. Hélas, la version hivernale a été oubliée.

GENRE : Simulation • EDITEUR : Microsoft • Distributeur : Microsoft (1) 69 86 46 46 • TEXTES : français • NOMBRE DE JOEURS : 2 joueurs, 486 DX2 VLB, dispo sur disquettes, compatible windows 95.

Ceux qui aimaient FS5.0 vont adorer ; les autres continueront à voler sur FS4.

La version CD dispose de nombreux aéroports supplémentaires répartis dans différentes régions du monde.




INTERET 90

+

Le brouillard
Les nouvelles textures
Le vol plus réaliste
Les leçons de pilotage

−

Bugs de la version US non corrigés
Traduction plus qu'approximative
Qualité de papier du manuel déplorable
Toujours pas de nouveaux avions
Légère incompatibilité avec les add on... Microsoft !

TECHNIQUE 80

Wrestle Mania

PC CD-ROM

Catch chic, aïe, aïe, aïe !



Comment, un jeu de catch ? Oui, un jeu de catch, et réussi en plus. Décidément, le PC devient un sérieux concurrent des consoles.

INTERET 87

+
La jouabilité
Le nombre de coups
L'animation

−
On ne peut pas jouer à quatre
Graphisme un peu pixellisé

TECHNIQUE 85

Casque Noir

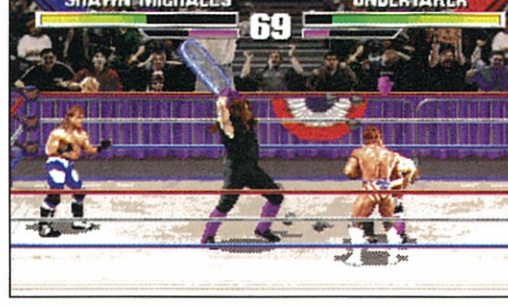
Vous connaissez les tournois de la WWF ? Sous ce sigle se catch... se cache en fait le championnat de Wrestling. Alors qu'est-ce que le Wrestling ? Eh bien, c'est tout simplement du catch à grand spectacle. Des tournois sont organisés à grand renfort de publicité autour de noms aussi connus que Hulk Hogan ou Les Flesh Gordon. Pratiqué à deux, à trois ou à quatre, le but de ce jeu n'est autre que d'offrir à travers de "faux" combats, le plus de spectacles possible. Il faut dire que ces molosses faits tout de graisse et de muscles sont d'excellents acteurs. Leur entrée sur le ring ne passe pas vraiment inaperçue. Elle se fait à travers des hurlements et des tonnes de menaces prodiguées à l'adversaire... Chacun s'amuse à cultiver son image à travers un look bien particulier. Tenues extravagantes, maquillages outrageux et vulgaires, tout est bon pour se faire remarquer. Mais n'est pas catcheur qui veut. Ces superstars pèsent pour la grande majorité plus de 100 kilos, et leur taille avoisine celle des buildings pour nains. C'est tout cet univers que vous proposent de goûter les concepteurs de WrestleMania, un univers de dingues.

Des superstars super jouables

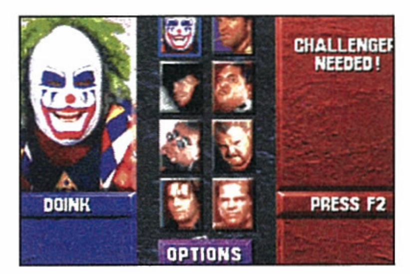
Le jeu comporte des catcheurs connus comme Razor Ramon, Shawn Michaels ou Undertaker. Ils ont été filmés dans toutes les positions de catch possibles pour être ensuite transférés en numérique dans un ordinateur. Cette technique offre d'habitude un rendu meilleur des personnages, mais des mouvements un peu saccadés. WrestleMania ne souffre aucunement de ce dernier défaut. Non seulement, le graphisme digitalisé est excellent, mais qui plus est les mouvements sont très bien décomposés et la cinématique des gestes parfaitement respectée. De plus, les programmeurs ont inclus un public agité, lui aussi digitalisé. Les fans hurlent devant leurs héros et se lèvent pour applaudir les meilleurs coups. Côté jouabilité, c'est tout aussi convaincant. Avec six boutons effectifs, vous imaginez aisément le nombre incroyable de coups possibles... plus d'une trentaine, sans compter les coups spéciaux, entre cinq et six par tête

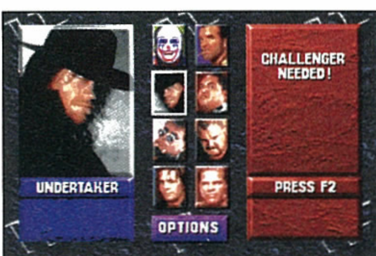




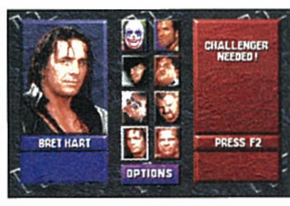


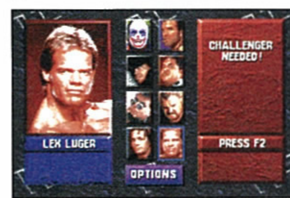




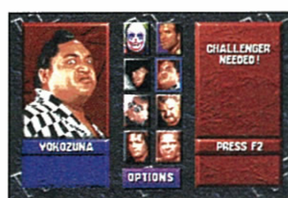








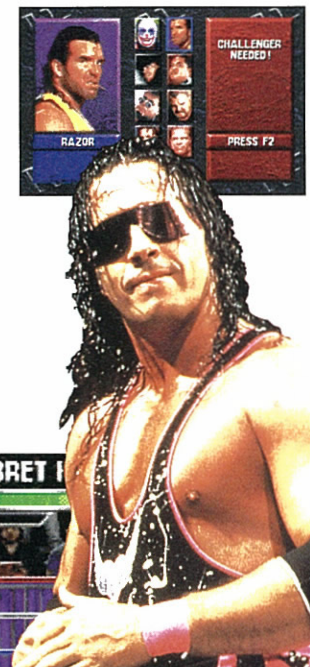


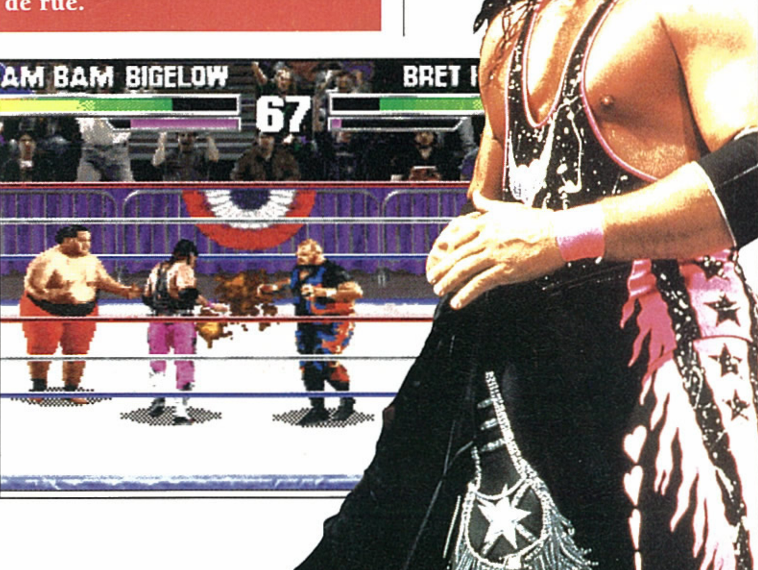


de pipe. À l'instar de Mortal Kombat ou SF2, il est possible de faire des combos, une suite de combinaison de coups rapportant pas mal de points. Les catcheurs répondent au quart de poil, et la fluidité de leurs déplacements est un vrai régal. Autre point remarquable : l'aspect un peu fouillis généralement de mise pour ce style de produit n'a pas lieu d'être ici. Certes, on a parfois du mal à distinguer ce qui se passe avec quatre joueurs, mais c'est tout de même rare. La partie "bruitages" est assez réussie avec des digits de bonne facture permettant d'entendre les vraies voix de ces superstars. Le seul regret concerne peut-être l'utilisation du mode VGA qui rend les graphismes assez pixellisés. Il est certain qu'avec l'avènement du S-VGA dans plus de la moitié des jeux, on devient rapidement exigeant. Bref, parlons peu mais parlons bien, WrestleMania enchantera tous ceux qui veulent se bastonner de la manière la plus originale qui soit...

GENRE : Beat'em up • EDITEUR : Acclaim, (1) 49 53 00 04 • TEXTES ET VOIX VO, 1 ou 2 joueurs, Config. mini 486 DX & 8 Mo de Ram Compatible, Windows 95 : oui

Un excellent beat'em up qui change un peu de la baston de rue.





PREMIERE en VERSION ORDINATEUR



COURRIER
Avec votre adresse Internet, échangez des messages avec la rédaction et les millions d'utilisateurs de l'Internet.

CRITIQUES
Donnez votre avis sur les films à l'affiche et comparez-le aux critiques de PREMIERE.

BOUTIQUE
Commandez les produits PREMIERE: reliures et anciens numéros. Et, bientôt, des livres, des CD, des vidéos...

DIALOGUES FORUMS
Au café PREMIERE, dialoguez en **DIRECT** avec la rédaction et l'ensemble des connectés.

INTERNET
Naviguez sur les meilleurs sites cinéma de l'Internet.

NEWS
Découvrez, avant tout le monde, l'actualité du cinéma telle qu'elle est vécue par la rédaction de PREMIERE.

En vous abonnant dès maintenant, vous profiterez de l'offre de lancement d'un mois gratuit à PREMIERE en Ligne.

Pour vous connecter: vous recevrez un kit de connexion comprenant une disquette de connexion PREMIERE en Ligne ainsi qu'un mot de passe personnel vous permettant d'accéder au service. * Connexion par appel local en région parisienne et par 3667 (1,49 FF / min.) depuis la province.
Demande d'abonnement à renvoyer ou à faxer à Hachette-Filipacchi-Grolier, 149, rue Anatole-France, 92534 Levallois-Perret Cedex. Fax: (1) 41 34 77 35.
Adresse électronique: PREMIERE@premiere.fr

☐ M. ☐ Mme ☐ Mlle **Nom:** .... **Prénom:** ....
Adresse: .... **Ville:** ....
Code postal: .... **Téléphone:** .... **Adresse électronique:** ....
Type d'ordinateur: ☐ Mac ☐ PC (Windows 3,11) ☐ PC (Windows 95) **Type de modem: Vitesse** .... **bauds**
☐ **Possède un lecteur de CD-ROM**

Je désire m'abonner à PREMIERE en Ligne® et profiter de l'offre de lancement d'un mois gratuit!

☐ **Abonnement pour 3 mois <u>PLUS 1 mois gratuit:</u> 177 FF (soit 45 FF d'abonnement mensuel)**
☐ **Abonnement pour 6 mois <u>PLUS 2 mois gratuits:</u> 299 FF (soit 37 FF d'abonnement mensuel)**
OU: ☐ **Par versement mensuel de 50 FF (*)**

SATISFAIT OU REMBOURSÉ

☐ Veuillez trouver ci-joint mon règlement établi en FF à l'ordre de Hachette-Filipacchi-Grolier.
☐ Je règle par carte bleue dont voici le n° : ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ Signature:
Date d'expiration: ....

(*) Si vous choisissez le prélèvement mensuel, nous vous transmettrons un formulaire d'autorisation de prélèvement. Loi informatique et libertés : le droit d'accès et de rectification des données peut s'exercer auprès du service Abonnements.
Sauf opposition formulée par écrit, les données peuvent être communiquées à des organismes extérieurs.

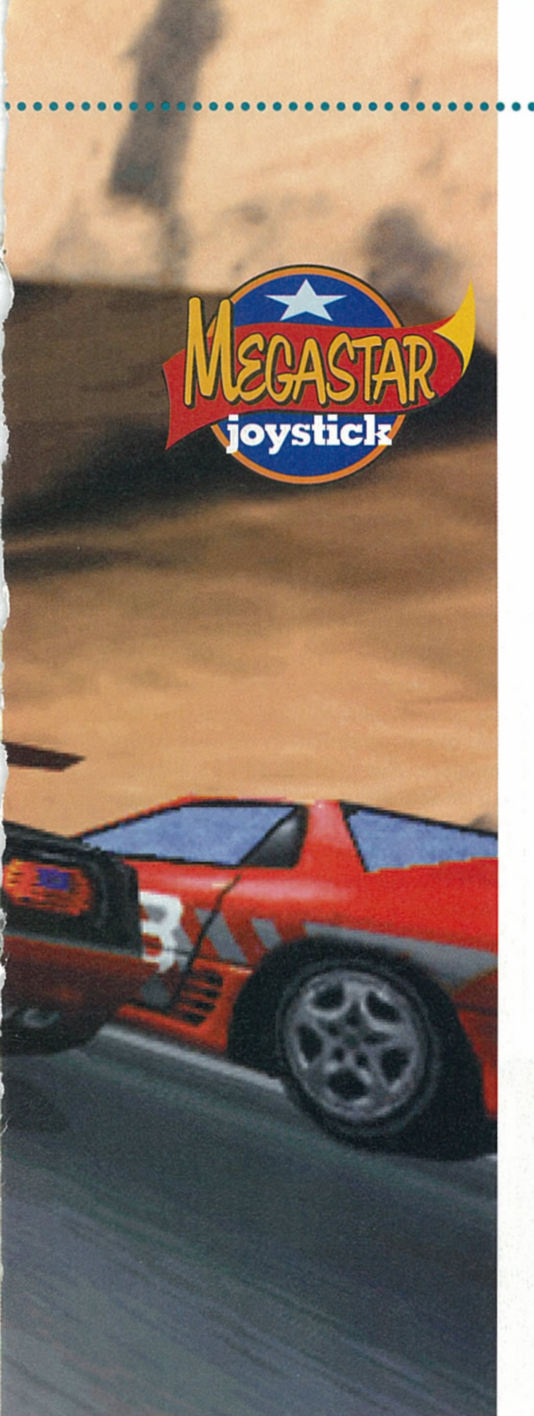
PEL / STICK 66

bolo.bolo

Graffiti avait fait une entrée sans tapage avec un soft plutôt moyen : Iron Assault. Quasi anonymes il y a peu, ils vont devenir une référence grâce à une course capable de tenir la comparaison avec celle des consoles. Bref, préparez-vous à ce qui était jusqu'alors inimaginable. Mais tout de suite, un aperçu de ce qui vous attend : AAAAAHHAHAHH !!



Difficile de commencer ce test de Screamer ! Habituellement, j'aurais essayé d'opter pour une construction logique en évoquant d'abord le scénario puis en développant les aspects plus techniques tels la réalisation, la profondeur du jeu, mais là... ! Toutes ces émotions et ces bribes d'impressions du jeu qui s'entrechoquent dans ma tête ! Les plus ironiques diront sans doute que si quelque chose remue dans cette cafetière, ça prouve, malgré tous les avis cliniques, qu'il y a de la vie là-dedans ! Avouez que parler d'un jeu qui soit dans le même temps meilleur que Ridge Racer sur PlayStation et qui en plus tourne sur PC, donne de bonnes raisons d'être bouleversifié. Combien de fervents consoleux n'auraient-ils pas ri si un jour on avait dû leur dire ça ? Plus qu'un soft, c'est une révolution que nous a concoctée l'équipe de Graffiti. Ce produit à marquer d'une pierre blanche correspond tout d'abord à une philosophie : l'arcade pure et dure. On retrouvera ainsi tout au long du jeu des couleurs vives qui renforcent cet aspect-là et témoignent du public auquel Screamer est destiné. Les fans d'action seront ainsi les premiers à tressaillir après deux minutes passées devant le moniteur où tourne le soft. Mais ils ne seront pas les seuls à être comblés, puisque la qualité de cette course fait qu'elle s'adresse à tous les publics. Même les amateurs de simulation de construction de cathédrales avec allumettes virtuelles ne manqueront pas d'être interloqués. Vous vous dites, à n'en pas douter, qu'il a disjoncté, qu'il exagère, le mec ? Heureusement, j'ai gardé encore une partie de mes fonctions neuronales, et voici le moment de vous le prouver. Passons donc à la description de Screa-



Screamer

PC CD-ROM

La cream des creams !

COOLI

mer. Étendons-nous sur les recettes qui font que l'arrivée de ce soft va, je me répète, renvoyer au placard toutes les courses de bagnoles sur PC que vous avez pu rencontrer.

Oubliez les autres !

La qualité du soft provient du fait qu'il possède les trois éléments principaux nécessaires à propulser un titre en haut du tableau. Screamer est ainsi un mélange détonant entre un super game-play, une réalisation du même niveau et une ambiance sublime. Tout commence alors que vous devez sélectionner votre mode de course. Vous pouvez ainsi choisir de participer au championnat (vos victoires vous amenant dès lors sur les prochains circuits que recèle le jeu), opter pour une simple course ou essayer d'améliorer un précédent chrono dans une course contre la montre. En mode "championnat", vous devez participer à trois ligues qui sont respectivement : "amateur", "pro" et "bullet". Si ces modes de course se retrouvent dans la plupart des productions, Screamer dispose de deux autres particulièrement originaux. Vous aurez ainsi la possibilité de courir dans un mode "cone carnage". Le principe consiste alors à renverser (comme le nom ne l'indique pas) tous les cônes sur leur passage. Mais plus que le fait de réussir à en abattre le plus grand nombre possible, il s'agit à nouveau de vous battre contre le temps. Vous débutez ainsi avec un temps très limité, et ne pouvez finir la course qu'en réussissant à gagner les précieuses secondes que rapporte chaque cône abattu. Devant l'excellence de ce mode mais surtout sa simplicité, on peut s'étonner de ne pas avoir retrouvé cela dans d'autres productions de courses PC (enfin, dans l'état actuel de mes connaissances). Le deuxième mode est un dérivatif du mode "cone carnage", puisqu'il s'agit du "slalom". La différence est que cette fois vous gagnerez du temps en réussissant à passer entre les obstacles. Mais continuons notre tour d'horizon : une fois la sélection du type de course effectuée, quelques bolides seront à votre disposition. Le terme "quelques" n'étant pas ici employé par pure fainéantise de ma part : il illustre le fait qu'au fur et à mesure que vous réussissez à franchir victorieux un circuit, de nouvelles voitures viennent s'ajouter aux précédentes. Ce sont au total 7 voitures (en fait 13 si l'on différencie le mode de transmission) que vous aurez à votre disposition en parvenant à franchir tous les circuits. Celles-ci sont définies par les caractéristiques principales qui sont : la tenue de route, la vitesse maximale et l'accélération.





Avec la Bullet en action, attendez-vous à une accélération foudroyante !

Plus qu'un soft, c'est une révolution que n



Parmi les quatre vues, vous pourrez faire apparaître le tableau de bord de votre bolide.

De plus, le mode de transmission variera entre manuel et automatique. Généralement, les véhicules demandant le plus d'investissement, ceux où vous devez passer les vitesses, sont plus rapides (avec la condition, bien entendu, d'être bien synchro pour ne pas tomber dans des cafouillages de "boîte"). Parmi les voitures proposées, les plus attentifs aux mécaniques rutilantes retrouveront entre autres la Ferrari F40, la Porsche 911, etc. Dommage, elles ne sont pas mentionnées par leur nom, mais par des noms du style Yankee...

Un moteur 3D qui décoiffe

Mais j'imagine qu'il doit encore s'agir d'une histoire de gros sous, donc ne soyons pas tatillons : il suffit de se dire que pour une fois ce n'est pas du Porc Salut. Notons également que vers la fin, l'ultime voiture avec laquelle vous pourrez concourir appartient plus au monde des dragsters qu'à celui des voitures de luxe, puisqu'il ne s'agit ni plus ni moins que de la Bullet qui possède une accélération foudroyante. Mais la véritable claque provoquée par Screamer correspond aux premières secondes de course. Les voitures ainsi que les décors sont texturés de fort belle manière. Avec l'escalade vers la puissance actuelle, on aurait pu penser que les "délaissés" du Pentium allaient encore payer le prix fort en étant obligés de se contenter de quelques endroits non texturés. Il n'en est rien : tout reste texturé. Le soft possède ainsi deux résolutions VGA et S-VGA et offre la possibilité de choisir parmi trois niveaux de détails différents. Le point remar-

ENTRETIEN AVEC ANTONIO FARINA

C'est à Milan dans les locaux de Graffiti que nous avons pu rencontrer Antonio Farina pour qu'il nous apporte son témoignage quant à la réalisation de Screamer.

JOYSTICK : Comment s'est déroulé le développement de Screamer ?
ANTONIO : C'est en septembre 94, après la présentation d'une démo à Virgin, que tout a débuté. Nous avons alors passé les six mois suivants à effectuer des tests et réglages sur notre moteur 3D. Il nous fallait trouver un juste compromis entre vitesse et détails. Nous avions construit à cet effet trois circuits (tous modélisés sous 3DS) que nous n'avons pas gardés. L'un d'entre eux, très grand, prenait trop de place en mémoire. Parallèlement, nous avons développé des outils internes, notamment pour les effets de caméra durant les replays. Bien sûr, nous n'avons pas arrêté de jouer sur les bornes d'arcade pour voir ce que nous pouvions ajouter, améliorer, etc. Le principal problème auquel nous avons été confrontés fut encore le temps. Ce n'est finalement qu'à l'E3 de juin que nous avons pu dire à quoi ressemblerait Screamer. La suite, vous la connaissez...
JOYSTICK : Qu'est-ce qui fait la force de Screamer ?
ANTONIO : Sûrement le fait qu'il soit à l'image de Space Invaders. Que ce soit pour y jouer pendant deux minutes ou deux heures, tu rentres tout de suite dans le jeu. La simplicité a toujours été le meilleur facteur pour un produit. Pour moi, le meilleur jeu du monde est Tetris puisqu'il est réalisable en une paire de jours, qu'il est excellent et a connu le succès que l'on connaît. Malheureusement, je doute fort que si Tetris était sorti maintenant, un éditeur aurait pris le risque de distribuer le jeu. Ce sont les séquences 3DS qui prédominent de nos jours. Pourtant, nous n'en avons pas mis dans Screamer car nous les jugions inutiles. Nous nous sommes concentrés sur le jeu, rien que le jeu.
JOYSTICK : Peut-on espérer des add-on pour Screamer ?
ANTONIO : Étant donné que la construction d'un circuit nécessite un mois de travail et que nous sommes une petite équipe, je ne le pense pas. Quitte à mobiliser l'équipe, autant qu'elle le soit pour un nouveau produit !
JOYSTICK : Ça veut donc dire que vous préparez Screamer 2 ?
ANTONIO : No comment !
JOYSTICK : Allez-vous porter le jeu sur d'autres formats ?
ANTONIO : Nous sommes en train d'étudier la possibilité d'une conversion PlayStation et Saturn. J'aimerais bien que nous puissions les réaliser nous-mêmes pour rester à la pointe de la technologie, mais nous ne savons toujours pas si elles seront de notre fait ou d'autres équipes. En tout cas, il y aura une version 3D Blaster.
JOYSTICK : Peut-être aurais-tu une anecdote pour le journal ?
ANTONIO : Oui. Savez-vous que le programmeur de Screamer n'a pas le permis de conduire ?
JOYSTICK : Gracie mille, Antonio !



Graffiti

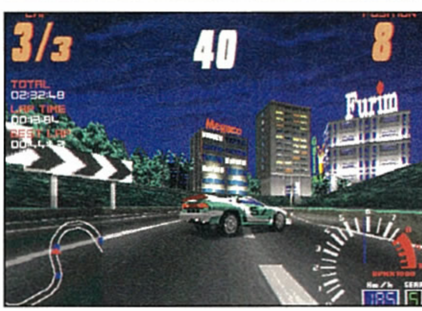
ous a concoctée l'équipe de Graffiti.

Si vous parvenez à figurer dans les meilleurs temps, vous pourrez revoir votre course.



quable étant que Screamer, même en VGA et au niveau de détail le plus faible, reste graphiquement très beau. En fait, il existe une raison à cela puisqu'au lieu d'enlever des textures, l'équipe de Graffiti a préféré jouer sur la profondeur d'affichage. Je m'explique : en choisissant la configuration la plus faible graphiquement, vous aurez ainsi des décors apparaissant avec un effet à la Daytona. L'ironie étant que contrairement à Sega, ce n'est pas voulu ! Il existe toutefois une restriction, même pour les grosses bécanes, puisque pour bénéficier du S-VGA, vous devrez disposer d'au moins 12 mégas de libre. Quoi qu'il en soit, dans les deux modes, la vitesse est tout simplement hallucinante si l'on prend en compte le fait que tout soit texturé et le nombre d'animations ! Si la sensation de vitesse







Les accidents sont une bonne occasion de réaliser des images peu ordinaires.

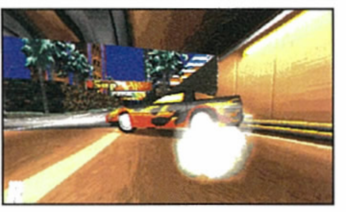
est déjà importante à la base pour une course de voitures, elle est d'autant plus primordiale lorsque l'on délaisse l'aspect simulation pour se concentrer sur l'arcade ! Screamer est sur ce point une réussite. Qui plus est, les événements "extérieurs" associés à la grande fluidité du soft lui confèrent un côté speed à toute épreuve. C'est le cas des effets de tremblements très réussis que vous pourrez admirer si vous quittez la piste pour vous retrouver sur le gazon. Les courses ne sont pas planes mais possèdent des reliefs. Au passage, un regret puisque l'impression de "décollage" de votre véhicule aurait mérité d'être plus peaufinée. Mais ces différentes montées couplées à des virages abrupts nécessitent d'être constamment concentré sur les prochaines évolutions du tracé. Une chose qui n'est pas des plus évidente lorsque l'on s'aperçoit de la beauté des décors. Non seulement ils sont réussis sur le plan esthétique mais ils bougent, faisant ainsi qu'une course est parsemée de mini-séquences. Et de quelle façon ! Bien sûr, on retrouvera les habituels panneaux affichant des publicités mais c'est lorsque l'on voit un énorme 747 passant au-dessus de sa tête dans un grand vrombissement qu'on dénote le soin apporté à l'environnement. Heureusement, celui-ci n'est pas isolé puisqu'au cours de vos compétitions vous verrez une grue s'activer, des moulins à vents, et un tramway (semblable à celui de Milan) traverser la rue. Dans un décor de montagne, c'est un funiculaire qui passera. Même si ces détails peuvent paraître dérisoires, ils sont la marque d'une finition minutieuse. En ce qui concerne les décors enfin, vous serez amenés à passer dans des tunnels ou sur des ponts.

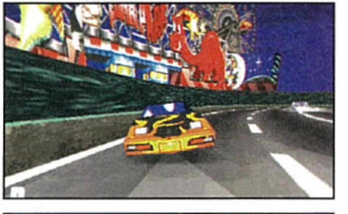
Des détails superbes

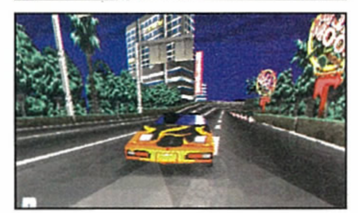
Lors d'une course de nuit, les phares des véhicules sont allumés dans un bel effet de lumière. Non, il ne s'agit pas d'un pixel jaune sur ceux-ci puisque Screamer est entièrement 3D : je vous laisse imaginer ce que ceci implique et l'ambiance que cela peut dégager. Les crissements de pneus sont eux accompagnés par une fumée translucide qui n'est pas sans rappeler les effets que





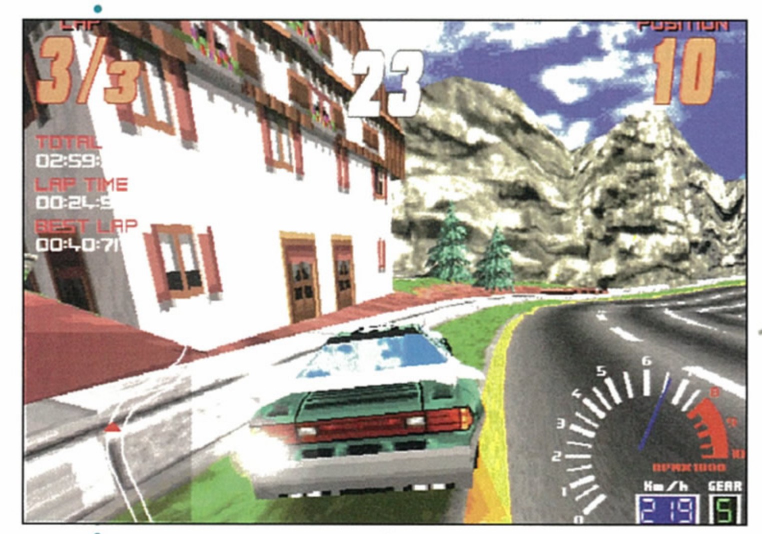









Renvoyez au placard toutes les courses de ba



Hummm... heu, là, c'était juste pour vous montrer ce qu'il ne faut pas faire !

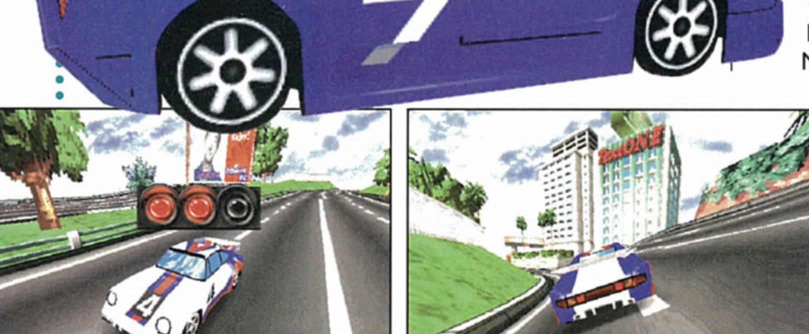


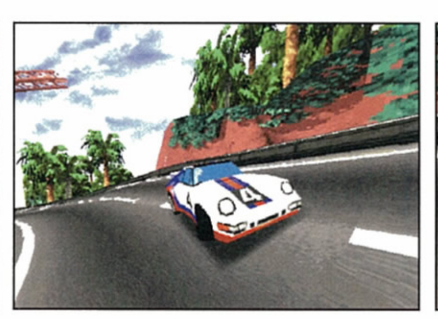
Screamer, c'est aussi la philosophie de l'instantané : dès le départ, on en prend plein les mirettes !

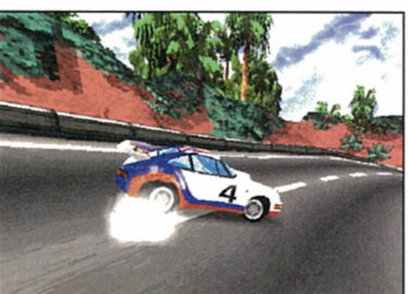
l'on trouve dans Need For Speed. Tous ces détails sont enfin rehaussés par une ambiance sonore des plus délirante. Virgin s'est adjoint le concours d'un professionnel pour les digits, et cela s'entend ! Lors d'une course, vous serez invectivés par des phrases du style : "Que se passe-t-il ? Alors !". Si j'ajoute que ces digits dignes des bornes d'arcade sont soutenues par une musique super, vous comprendrez que décidément il est difficile d'être critique vis-à-vis de Screamer. Coup de chapeau donc à la composition de ce musicien free-lance qui a notamment collaboré à quelques productions Psygnosis ! Enfin, autre détail qui tue, la bande-son est lue directement sur le CD, ce qui implique qu'il vous sera possible d'insérer votre propre CD pendant une partie. Ce n'est pas du côté de Bob Marley que vous trouverez la musique adéquate, choisissez quelque chose de hard-trash speed, et l'effet est garanti. Il ne vous reste plus qu'à disposer un ventilateur sur le moniteur, et c'est de la réalité virtuelle sans casque ! Mais ce qui ne gâche rien, c'est que l'équipe de Graffiti est parvenue à ne pas se laisser abuser par les spécifications techniques et performances du moteur 3D. Les voitures adverses vous donneront ainsi pas mal de fil à retordre, et il vous suffira de mal estimer la courbe d'un virage pour qu'automatiquement celles-ci vous rattrapent et vous distancent. Dans les derniers circuits, assez relevés, elles n'hésitent pas à vous coller pendant toute la durée de la course. Les voir prendre des virages en dérapant est un pur régal. Les animations sont à l'image de la qualité d'ensemble, et, plus important, il n'y a pas de ralentissement notable lorsque celles-ci arrivent en masse pour vous doubler. Autre aspect durant le jeu, vous bénéficierez d'une fenêtre sur la gauche du circuit dans laquelle figure le tracé du circuit ainsi que la position des autres véhicules. N'hésitez donc pas, à l'image d'autres softs, à jouer au Dr Bourrin en effectuant quelques fourberies du style queues de poisson ou pichenette amicale pour envoyer un concurrent valser contre la bordure. Ce qui tout naturellement m'amène à parler des collisions. Screamer ici renie sa principale vocation puisque l'on n'y trouvera pas la qualité et le détail des accidents de Need For Speed. En premier lieu, je me suis dit qu'il ne manquait que des accrochages plus réalistes du style du soft précité pour que celui-ci atteigne dans mon estime une place mirifique. Puis, après discussion avec Casque, celui-ci m'a fait la remarque que ça aurait été beaucoup moins bien parce que ça aurait haché le jeu et coupé le rythme infernal existant dans le soft. Je suis bien obligé de l'avouer : le bougre a raison. Si un accident correspond juste à une envolée spectaculaire de votre véhicule dans ce qui n'est pas sans évoquer Outrun, il est vrai qu'au bout de trois secondes vous êtes de nouveau pris par l'intensité émotionnelle de la course.

Une ambiance hyper-speed

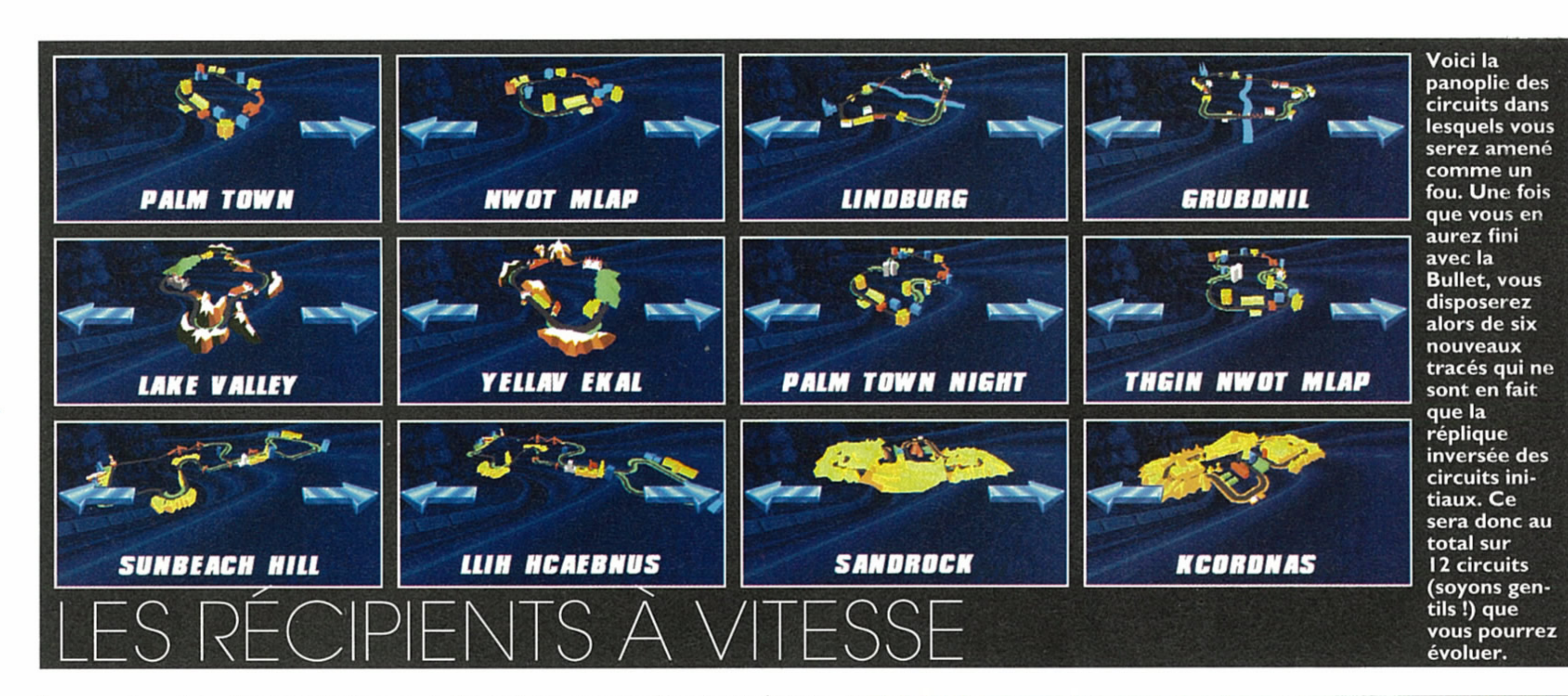
Cette volonté de ne pas devoir galérer en effectuant des marches arrières pour repartir est somme toute excellente et colle parfaitement bien à l'ambiance arcade du soft. Rapide, toujours plus rapide, telle semble être la devise que les concepteurs de Screamer se sont astreints à suivre lors de son développement. Mais j'allais oublier de mentionner tout ce qui concerne les angles de vue. Pendant la course, vous pouvez alterner entre quatre vues différentes fort classiques, puisqu'on les retrouve quasiment dans tous les softs de ce type. Ainsi la première vous permet-elle de bénéficier d'une vision à l'intérieur de la voiture. Il n'y a pas beaucoup de différence par rapport à







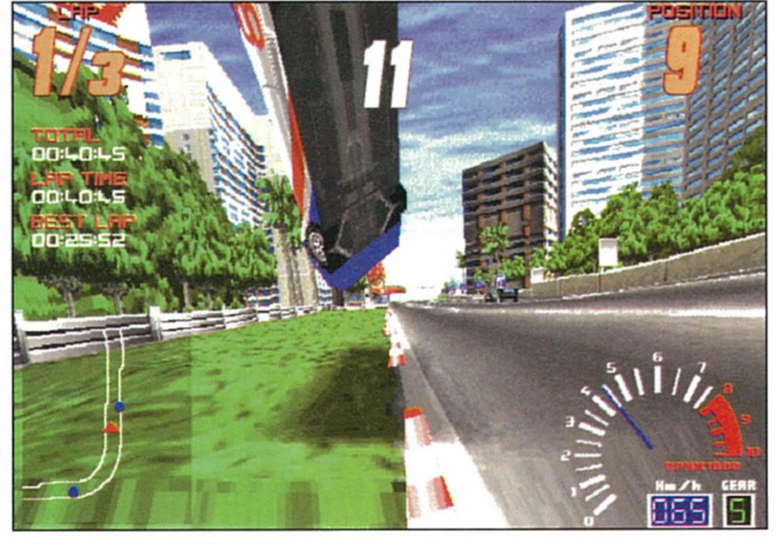
gnoles sur PC que vous avez pu rencontrer.

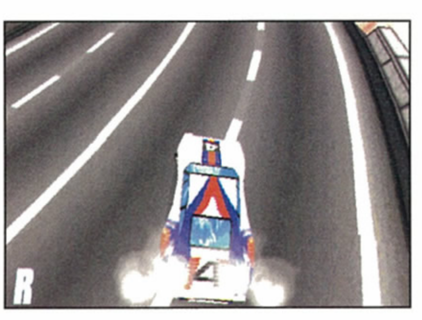


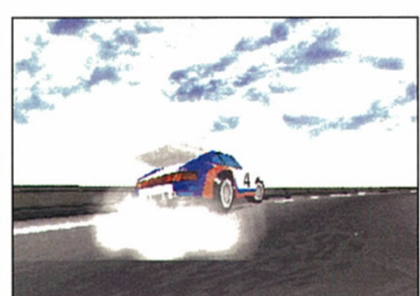
LES RÉCIPIENTS À VITESSE

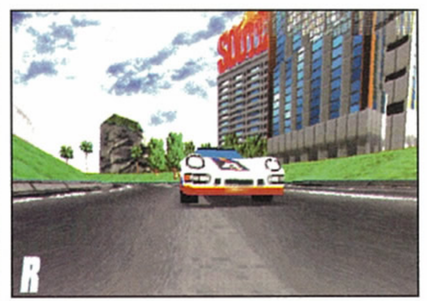
Voici la panoplie des circuits dans lesquels vous serez amené comme un fou. Une fois que vous en aurez fini avec la Bullet, vous disposerez alors de six nouveaux tracés qui ne sont en fait que la réplique inversée des circuits initiaux. Ce sera donc au total sur 12 circuits (soyons gentils !) que vous pourrez évoluer.

la seconde qui se distingue juste par l'ajout d'un tableau de bord. Bien entendu, les deux suivantes correspondent à des angles extérieurs où vous pourrez voir de derrière votre bolide dans ce qui équivaut à un mode "poursuite" (rapproché et éloigné). Mais si les différents angles possibles appartiennent désormais au lot quotidien, il existe cependant une autre option les concernant assez révélatrice du travail fourni en arrière-plan par les développeurs : les replays et les effets de caméra pendant leur déroulement. À la suite d'une course, vous pourrez la revoir entièrement (et non quelques parties comme sur certains softs). Le fin du fin étant que Graffiti a développé pour l'occasion un outil interne permettant de faire varier les angles de vue. Vous pourrez ainsi admirer votre bolide depuis l'arrière, devant, bref sous toutes les coutures. Effet garanti ! Mais cette option ne s'arrête pas là, puisque le soft sauvegarde vos replays. Et il sera possible de les revoir si vous figurez parmi les meilleurs temps d'un circuit. Si vous faites l'ajout du nombre d'options proposées, vous comprendrez la richesse qui entoure le jeu en lui-même. Vous pourrez ainsi choisir parmi trois niveaux de difficultés, trois niveaux de détails, ajuster le nombre de tours (de 3 à 25), revoir vos replays, etc. J'éviterai de tomber dans la facilité en vous disant que ce n'est pas trois fois rien ! Quant au système de sauvegarde des parties, il est assez déconcertant puisque vous ne disposerez que du choix entre une nouvelle partie et reprendre une ancienne. On aurait aimé quelque chose de plus classique, mais bon... Il existe aussi quelques bugs d'affichage lors de collisions ou de passages rapprochés de la bordure dans les tunnels. Mais on ne peut pas réellement appeler ça un aspect négatif, et je vous défie de trouver un moteur 3D qui n'en possède pas ! Autre point grisé, pour peu que vous soyez un pro des bornes d'arcade, vous ferez assez rapidement le tour de tous les circuits.













LA QUINCAILLERIE DE L'ÉCRASEUR DE CHAMPIGNON

Sous des noms différents, vous reconnaîtrez aisément quelques-unes de ces merveilles mécaniques qui parfois hantent nos nuits (bon, là c'est vrai, j'exagère mais arriver à la rédac en F40, je dirais pas "non" quand même !). Chaque modèle est décliné en deux versions correspondant au type de transmission.





En résumé, un cocktail carrément explosif !

INTERET	90

+

Le moteur 3D
Les décors
Tout !

–

Hmm... Le jeu n'est pas gratuit !
Ou... pourquoi n'y a t-il pas 125 circuits ?
Il n'y a pas de fille pour donner le départ.

TECHNIQUE	93

À noter la bonne idée des concepteurs qui ont ajouté des parcours "inversés" par rapport aux tracés initiaux pour booster le nombre de ceux-ci. Fort heureusement, l'excellence du soft oblige constamment à se replonger dedans, et lorsque l'on constate que Ridge Racer ne possède qu'un seul circuit, on se dit que décidément trouver une faille à Screamer relève de la mauvaise foi ou du fait d'appartenir à la catégorie des accros de la micro désireux de perfection ! Si après tout ça, vous aussi vous n'avez pas compris que Screamer est la meilleure course de bagnoles réalisée à ce jour sur PC, je ne sais pas comment vous l'expliquer autrement. Peut-être en vous disant qu'il est possible d'y jouer en réseau et que ça devient dès lors de la folie pure et dure ! Vous pourrez ainsi jouer jusqu'à huit en même temps ! Vos adversaires seront alors signalés par des flèches sur le dessus de leurs bagnoles, et comme par hasard, vous ne tarderez pas à préférer bousculer celles-ci ! Autant dire que l'absence de mode "multijoueur" n'aurait constitué qu'un très faible handicap, la grandeur du jeu en solo suffisant à accaparer à elle seule l'intérêt du joueur. Que demander de plus ? Peut-être ce qui représente à mes yeux le dernier détail qui tue : sachez qu'il vous suffira d'un seul CD pour jouer en réseau !! Bref c'est une merveille que nous a concoctée là Graffiti, un MUST indispensable aussi bien à tous les fervents écraseurs de champignon qu'aux conducteurs du dimanche !!

EDITEUR : Virgin (1) 58.63.10.10 • NBRE DE JOUEURS : 1 à 8 • CONFIGURATION MINIMALE : 486DX2/66 avec 8MO • SORTIE : Disponible • TEXTE ET VOIX : Français

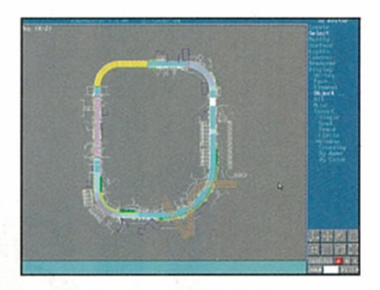
Dans la panoplie des softs indispensables à toute bonne ludothèque, Screamer tire facilement son épingle du jeu. C'est en effet la meilleure course de voitures réalisée à ce jour sur PC !!

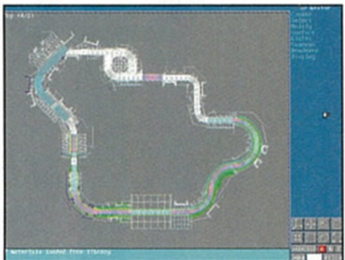


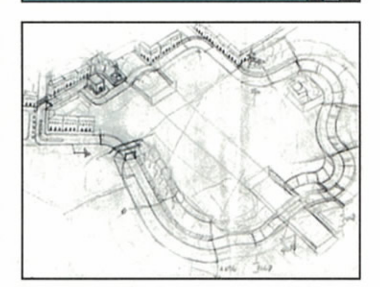
Si il le faut, n'hésitez pas à pousser tous les rejetons de bas étage qui essayent de vous doubler .

L'HISTOIRE D'UNE ÉQUIPE...

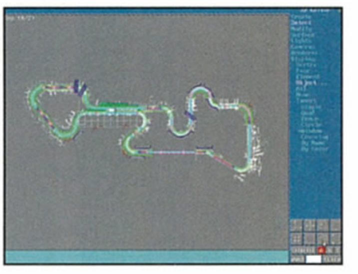


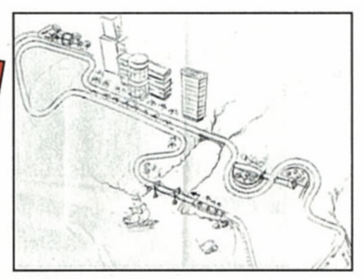


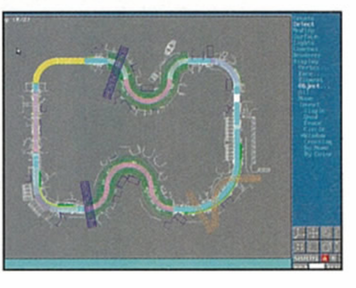












Fondée en 1992 par Antonio Farina, Graffiti débute comme une société de service dans le monde du jeu vidéo en proposant d'effectuer des traductions, etc. Une façon de commencer qui peut sembler pour le moins étrange lorsque l'on sait que ses développeurs ont réalisé Screamer, mais qui s'explique en grande partie à cause du marché italien. En fait, celui-ci est beaucoup moins riche que le nôtre en équipes de développement (quatre ou cinq). De plus, lorsque l'on se réfère aux précédentes productions transalpines (Tex de Simulmondo, The Big Red Adventure), on arrive mieux à cerner le problème auquel était confrontée l'équipe : le manque de crédibilité. Ajoutons à cela le fait que Graffiti n'a à l'époque aucune production à son actif, et donc que beaucoup de portes lui sont fermées à cause de cela. Pourtant, loin de se décourager, Antonio décide de passer au développement avec SuperLoopz, un jeu de réflexion pour Super Nintendo qui ne sera distribué qu'au Japon. Loin de rencontrer le succès escompté, la réalisation du jeu apporte à l'équipe un savoir-faire et surtout l'expérience nécessaire pour se rendre compte de ses erreurs. En effet, Graffiti ne consiste pas alors en une équipe soudée travaillant en permanence dans le même bureau, mais en des programmeurs et graphistes dispatchés un peu partout en Italie : Antonio faisant office de coordinateur. L'équipe décide alors de frapper un grand coup avec le développement d'Iron Assault sur CD-ROM PC. La démo du jeu présentée aux éditeurs est accueillie avec le plus grand enthousiasme : le soft promet d'être une révolution. Malheureusement pour Graffiti, si son moteur est à la pointe pour l'époque, il ne le reste pas longtemps puisqu'arrive sur le marché la révolution texturée initiée par Doom. Le retard sur la production du soft (mars 94) fait passer le soft d'un état de précurseur à celui de techniquement dépassé. Le temps ne pardonne pas dans le jeu vidéo, et Antonio le reconnaît : "J'ai vu trop grand par rapport à notre organisation". Le soft, pourtant moyen, est révélateur du potentiel de ses développeurs. De plus, il permet une nouvelle fois à la jeune équipe de se rendre compte qu'il faut changer sa façon de travailler. Désormais, un programmeur ne doit plus tourner à vide du fait du retard d'un autre membre de l'équipe : c'est donc avec une meilleure répartition des tâches que Graffiti s'efforce de développer.

EN PLEINE ASCENSION !

Et avec une grande faculté de rebondissement, Antonio Farina s'entoure de plus de monde en effectuant un recrutement des plus drastique : il fait passer des tests aux programmeurs avec cette volonté de ne s'entourer que des meilleurs ! Il raconte que beaucoup de diplômés croyant posséder le passe-partout, furent surpris de ce que nécessitait comme investissement et compétence l'appellation "développeur de jeux". C'est ce qu'il résume fort bien par cette phrase laconique : "Si tu réussis dans le jeu vidéo que ce soit en temps que graphiste, programmeur : tu réussiras partout ". Difficile de ne pas lui donner raison ! C'est donc sur des bases plus saines et avec une équipe composée de 10 personnes (4 programmeurs, 6 graphistes) qu'ils s'attèlent au projet Screamer. La suite est des plus logique puisque Virgin, très présent en Italie, prend alors le pari de financer le projet et se retrouve avec un des softs les plus démentiels de cette fin d'année. C'est somme toute une belle histoire, puisque la persévérance de l'équipe se trouve récompensée et lorsque l'on sait qu'Antonio Farina garde la tête sur les épaules en étant plus préoccupée par l'après-Screamer qu'excité au fait d'avoir produit un soft qui va cartonner, on ne peut que conclure de cette façon : attendez-vous à entendre encore parler de Graffiti !

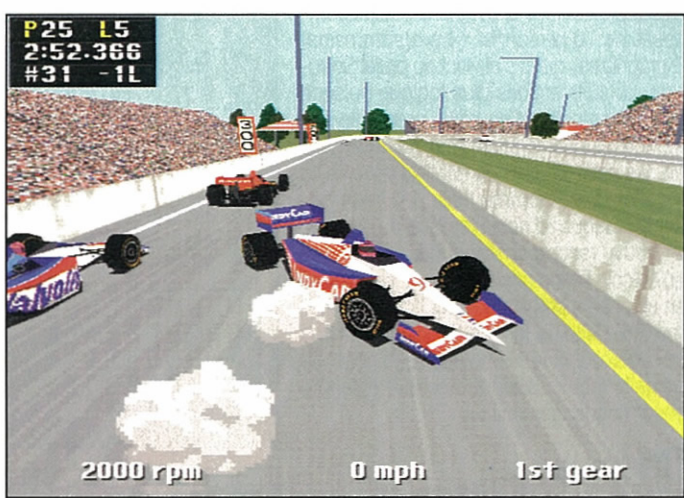


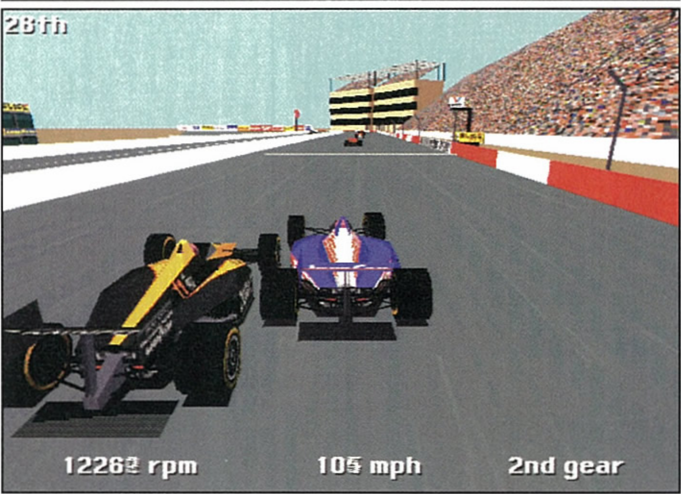
La simulation p

Si les développeurs de Papyrus ne sont pas ce que l'on pourrait appeler prolifiques, ce qu'ils font ils le font généralement bien... Mais comme nous sommes contre les idées reçues, nous nous sommes empressés de vérifier s'ils n'allaient pas faire un faux pas (ou tour de roue).

Indy Car Racing II

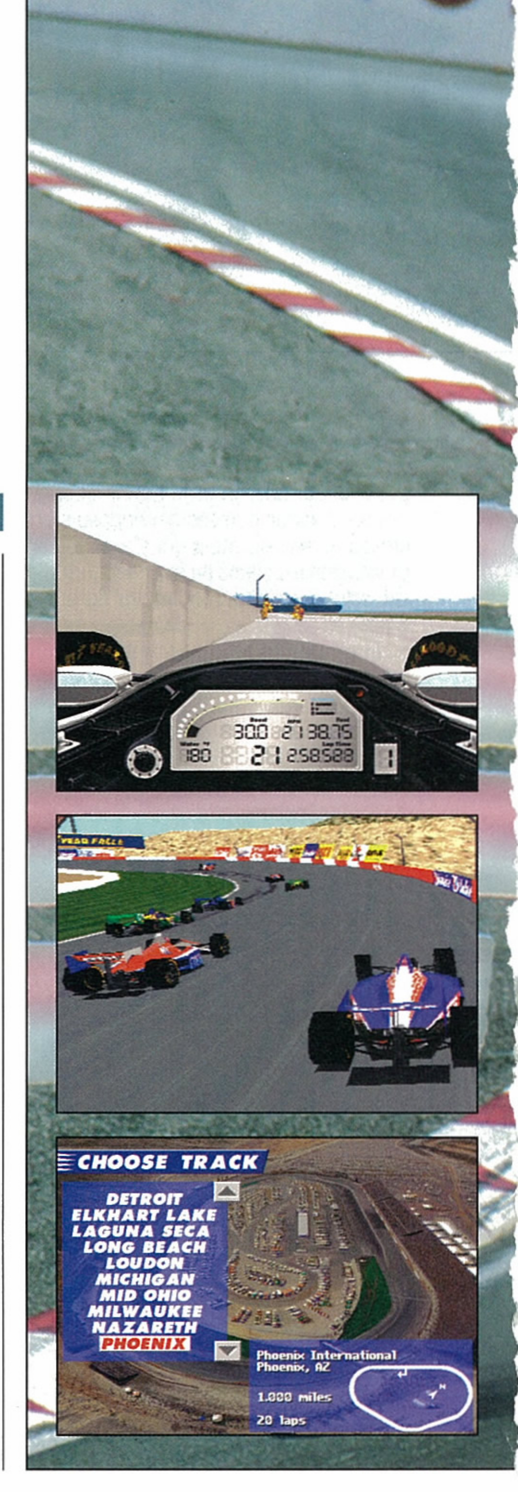
PC CD-ROM





Cooli

Bien que la formule Indy ne soit pas ce que l'on pourrait appeler un succès franc et massif dans notre beau pays, il faut reconnaître que lorsqu'elle est représentée sous la forme d'un Indy Car Racing, nul n'est besoin d'être un fervent admirateur pour admettre sa qualité. S'il était encore besoin d'en convaincre certains, preuve en est que Papyrus récidive aujourd'hui en nous offrant cette suite. Le premier constat est que ces Américains savent qu'ils tiennent là une recette alléchante, puisque les mécanismes du jeu sont sensiblement les mêmes que ceux de la première version. Cette annonce fera sans doute plaisir à tous ceux qui avaient aimé le premier volet. Ils auraient pu craindre que la mode du grand public touche les "pères" de Nascar et autres. Ceci, bien évidemment, en vue de faire partager leur passion au plus grand nombre. Il n'est en rien, et l'éditeur a définitivement choisi sa voie : le nivellement vers le haut, n'en déplaise à ceux qui ne sont pas touchés par le virus ! D'aucuns trouveront qu'ils auraient pu amoindrir le nombre de paramètres à prendre en charge lors d'une saison. Non ! Indy Car II est résolument une simulation et se trouve être toujours aussi pointu. C'est en tout cas une belle preuve que le développement d'un soft n'est pas toujours

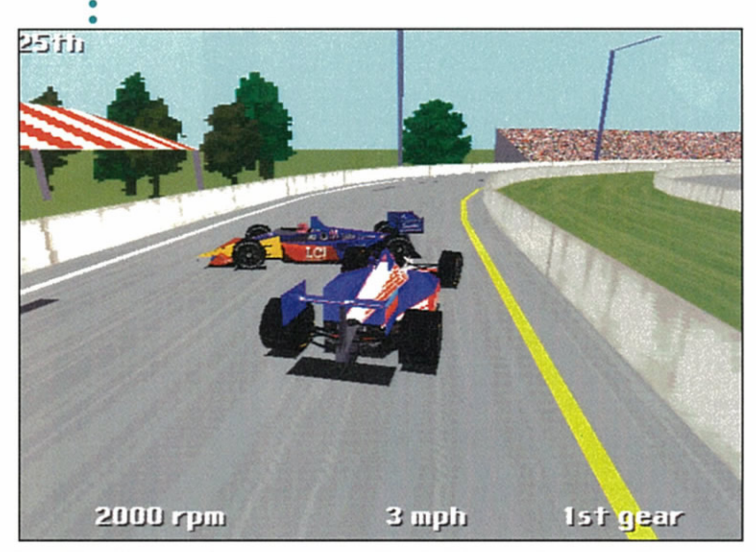


assion



Là, je tentais un dépassement à l'extérieur, mais visiblement il y en a un qui n'est pas de cet avis.

Indy Car II est résolument une simulation et



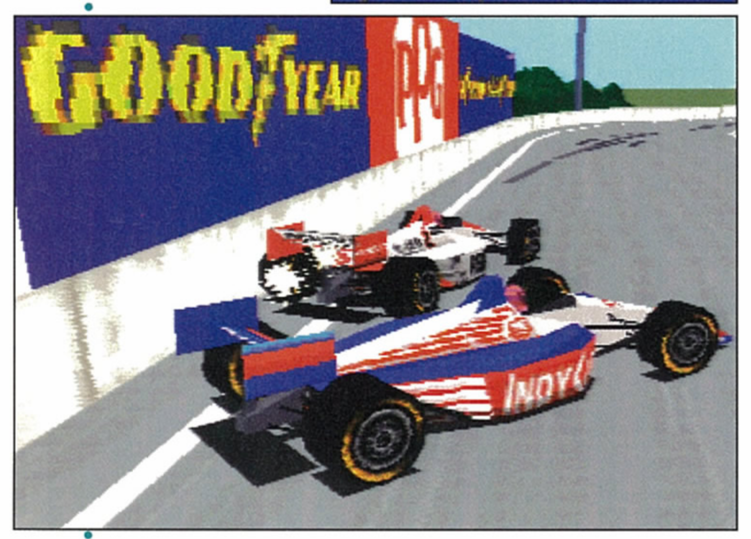
Les têtes-à-queue donnent souvent lieu à d'impressionnants dérapages.



Comme vous pouvez le constater, les effets de fumée peuvent devenir assez envahissants !



Vous pensiez vous la couler douce ? Voici un aperçu des rendez-vous qui vous attendent.



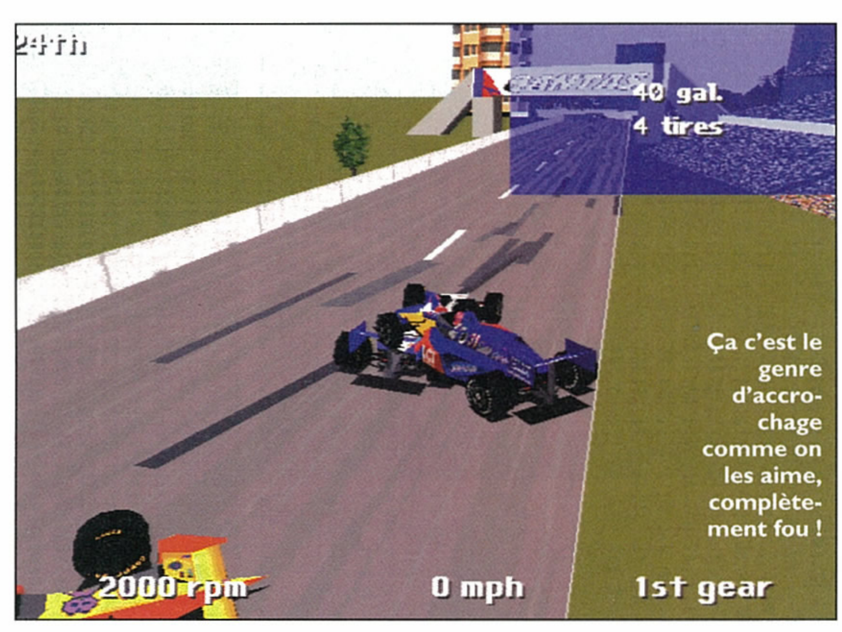
synonyme de business, mais aussi de passion. Et des mordus, c'est bien ce que sont les concepteurs de Papyrus qui encore une fois prouvent, avec ce Indy Car II, leur attachement systématique aux détails. Mais tout commencera pour vous par la sélection d'une des deux résolutions : le VGA ou le S-VGA. Dans ce dernier mode, vous vous apercevrez, dès l'introduction, de la finesse et qui plus est (ce qui ne gâche rien) de la rapidité de l'ensemble ! Mais plutôt que de vous dévoiler ce qui vous attend au niveau de la réalisation, passons au jeu en lui-même. Vous aurez d'abord le choix entre une foultitude d'options (eh oui, c'est ça la simulation !) qui vous permettront non seulement de paramétrer le degré de réalisme de votre course, mais aussi d'ajuster les détails graphiques au niveau des performances de votre bécane. Ainsi pourrez-vous choisir d'enlever telle ou telle texture, mais il est plus intéressant de laisser le soft faire ses réglages lui-même en sélectionnant l'option automatique. Les textures des bâtiments ou des voitures n'apparaîtront alors que si le taux d'images/seconde que vous avez déterminé peut être respecté. Viennent ensuite les choix qui affecteront votre style de partie.

De la vérité tu t'inspireras

Grâce au réalisme, vous pourrez tout d'abord définir le type de collision souhaité parmi trois. Ainsi en mode "arcade" pourrez-vous voir quelques éclats jaillir de votre véhicule lors d'un accrochage, alors qu'en mode "réaliste", c'est carrément une roue (voire deux) ou quelque autre accessoire du bolide qui n'hésitera pas à se décrocher. Autant dire que ce mode est réservé aux masochistes en herbe ou aux véritables pros puisque, vous pouviez vous en douter, il ne s'agira pas seulement d'effets visuels pour donner dans l'esbrouffe, mais les "pépins" influeront directement sur le déroulement de la course. Ainsi, il m'est arrivé de faire quelques centaines de mètres avec une roue avant en moins. Rassurez-vous (ou plutôt non !), ce genre de péripétie est courante lorsqu'on s'essaye à ce mode. On découvre donc dans quelle perspective s'inscrit Indy Car Racing II : la moindre anicroche entraîne un changement de conduite immédiat de la voiture. Et c'est aussi évident avec un pneu manquant qu'avec un simple bout de tôle froissée (un aileron, par exemple). L'autre leçon à retenir de tout ceci – mais ceux qui auront déjà goûté à la précédente version le savent bien – est que Indy Car n'est pas vraiment le soft où l'on peut jouer les brutos en gardant le pied au plancher. Non, l'heure est ici à l'étude des trajectoires et aux ralentissements savamment orchestrés. Inutile de dire qu'il y a des adeptes ! Toujours côté réalisme, le soft ne se limite pas à définir de quelle façon vous vous éclaterez contre une rambarde, mais aussi



se trouve être toujours aussi pointu.



Ça c'est le genre d'accrochage comme on les aime, complètement fou !

(entre autres puisque énumérer toute la liste serait fastidieux) à la sélection de la température, du temps, etc. De plus, vous pourrez choisir d'être aidé dans vos approches de courbes en optant pour une aide au freinage. Je ne saurais trop vous conseiller de le faire si vous n'avez pas eu l'occasion d'user de la gomme sur les autres Papyrus ! Il ne vous reste plus alors qu'à personnaliser votre partie en choisissant la carosserie de votre voiture, et à lui affecter un type de chássis (parmi les trois suivants : Lola, Penske, Reynard), des pneus (4, 5 ou 6... je plaisante, récapitulons : Goodyear ou Firestone), puis ajuster les détails auxiliaires mais tellement importants que sont le nom, le surnom, l'écurie, etc. Une fois cette étape passée, vous aurez le choix entre effectuer une simple course, participer au championnat ou encore vous familiariser avec un circuit. Si vous décidez d'opter pour une seule course, vous devrez alors passer par toutes les étapes intermédiaires que vous retrouverez en championnat.

Techniquement, de la perfection tu t'approcheras

Je m'explique... Avant de débuter, vous ne manquerez pas de vous rendre au garage pour effectuer des réglages sur votre bécane, mais aussi pour constater combien la simulation est riche. Vous serez confrontés à plein de détails techniques imaginables ! En effet, non seulement vous devrez régler la pression des pneus, la gomme de ceux-ci, l'inclinaison des ailerons, mais vous aurez aussi à faire face à d'autres problèmes nettement plus ardus pour un utilisateur moyen (s'il est aussi conducteur du dimanche que je suis). Parmi ceux-ci, notons l'empattement des roues, l'écartement de celles-ci, etc. Bref, de quoi s'arracher les cheveux de prime abord ! Mais quand je disais que Papyrus, avec un soft de ce style nivelait par le haut, j'étais dans le vrai : le casse-tête chinois que constitue chaque ajustement nous incite à en savoir plus et à aller au-delà des maigres tatonnements dont nous aurions pu nous contenter. Bref, voilà le genre de problème dont on ne peut sortir que grandi, ces réglages nous amenant à "penser" et à définir une stratégie pour chaque course (le contraire aurait été dommage pour une simulation). Faut-il alourdir la voiture en ajoutant de l'essence ? Avons-nous fait le bon choix de pneus ? Inutile de préciser que tout cet aspect tactique n'interviendra qu'après de longues heures de jeu et une fois que l'on aura parfaitement maîtrisé la notion essentielle qu'est le pilotage.

Des réglages plutôt pointus

Si vous avez une âme de bricoleur, vous ne risquez pas d'être déçu avec les ajustements que vous obligera à effectuer Indy Car Racing II. C'est ainsi à peu près tout le tour de l'éventail technique possible et imaginable qu'il vous faudra passer en revue. Bien sûr, vous n'êtes pas obligé de passer par cette phase si elle vous semble trop ardue, mais de là à gagner un championnat (voire une course !), faut pas trop rêver. Les gars de Papyrus n'y ont sûrement pas inclus tous ces détails pour vous permettre de vous montrer tous les angles de vos futures victimes (voitures, excusez moi !).

En partant du principe qu'un homme averti en vaut deux, quoi de plus normal que de vous faire la présentation d'une partie de ceux qui n'hésiteront pas à vous barrer la route jusqu'à l'obtention du titre tant convoité ? Apparemment, l'intelligence artificielle de vos adversaires n'est pas développée au point de leur avoir inculqué une quelconque notion de morale puisque, sans pitié, leur seule devise au cours des différentes courses tient malheureusement en un seul mot : foncer !



Andre Ribeiro
"Andre"
Tasman Motorsport
Sao Paulo, Brazil
Reynard — Firestone



Bobby Rahal
"Bobby"
Rahal Hogan Racing
Medina, OH
Lola — Goodyear



Frank Anderson
"Frank"
Peters Racing
Palo Alto, CA
Lola — Goodyear



Bryan Herta
"Bryan"
Target Chip Ganassi Racing
Warren, MI
Reynard — Goodyear



Chris Gibson
"Chris"
City Lights Racing
New York, NY
Penske — Firestone

David Kaemmer, co-fondateur de Papyrus



C'est le démon du jeu qui a poussé David Kaemmer à créer Papyrus, fin 87. Rien d'autre. Juste avant, il bossait déjà dans le soft, mais pour une société qui développait des jeux éducatifs pour les mômes. (C'est bien gentil, mais après un certain temps, on a envie d'un peu plus d'action !)
David Kaemmer a grandi dans l'Indiana, pas très loin des célèbres circuits ricains : entendre les moteurs tourner tous les jours, forcément ça finit par marquer à vie. C'est donc tout naturellement que le premier jeu développé par Papyrus, pour Electronic Arts, est devenu Indianapolis 500. Bah tiens ! Pour un premier coup, ce fut un sacré coup de maître nom de Dieu. La suite ne fut que la confirmation du succès obtenu avec le premier titre, jusqu'à Indy Car Racing II, sujet de ce test. Bien que David pense qu'il soit toujours possible d'aller plus loin en matière de simulations de courses automobiles, et qu'un autre jeu dans le genre soit déjà prévu, Papyrus va bientôt se diversifier. D'autres jeux sont en préparation, n'ayant rien à voir avec moteurs, circuits et tôles froissées. Mais l'expérience acquise avec la série Indy et Nascar sera utilisée a bon escient. Comme bon nombre d'éditeurs, Papyrus se laisse tenter par l'attrait des nouvelles consoles 32 bits (Saturn, PlayStation), mais david n'est pas trop emballé, il croit encore très fort au PC. Plus que jamais avec l'arrivée des cartes 3D pour PC. D'après lui, les jeux consoles auront toujours un train de retard par rapport au monde du PC, et tant que Papyrus est décidé à nous le prouver, on ne peut que se réjouir.



Longtemps tu dureras

Ces difficultés confèrent au soft une durée de vie quasi illimitée, car j'en connais peu qui se contenteraient de terminer un championnat une fois qu'ils ont parfaitement intégré tous les rouages du jeu. Preuve en est – s'il en fallait une – le cercle d'initiés qui gravite autour des softs de Papyrus ! Une fois que vous aurez déambulé dans cette pléthore de choix techniques, il ne vous restera plus qu'à franchir les étapes vous séparant enfin d'une course. En effet, là aussi, Indy Car Racing II se veut réaliste puisque vous aurez tout d'abord droit à une phase d'essai qui vous permettra de reconnaître le circuit à l'instar de l'option "Preseason Racing" sur le menu d'entrée. Viennent ensuite les qualifications où vous devrez, en l'espace de quelques minutes, tenter de décrocher les meilleures pour obtenir une bonne position. Passé ce cap, vous serez bien entendu affecté à la place que vous méritez sur la grille de départ. Mais avant ceci (eh non, ce n'est pas tout !) vous aurez droit à la séance de Warm-Up qui vous permettra – last but not least – de déboucher sur la course, la vraie. Si ces différentes étapes semblent superflues à ceux d'entre vous qui sont plutôt orientés arcade, elles reflètent pourtant bien ce qui se trame derrière le choc final que constitue la course ! Un souci du détail à toute épreuve, mais là je pense que les habitués des productions Papyrus ne seront pas surpris ! De plus, si vous adhérez à la volonté de détail des concepteurs et jouez le jeu avec minutie, effectuer tout un championnat se



révélera pour vous très long (tant mieux !). En effet, celui-ci se déroule sur une quinzaine de circuits (tous américains sauf un, au Queensland). Mais passons à la course. La première bonne surprise est le fait de pouvoir bénéficier d'un mode S-VGA qui confère aux voitures un super-aspect, mais surtout une très grande finesse. Et comme je vous l'avais dit précédemment, le tout est très très fluide.

Rigoureusement fidèle tu seras

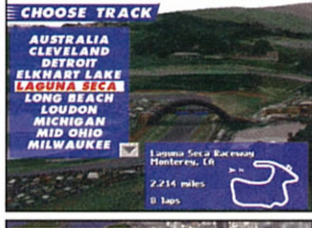
En effet, il semblerait qu'entre autres innovations, les développeurs se soient attachés à améliorer leur moteur 3D. Et puis, tout est quasiment texturé, d'où l'excellent esthétisme d'Indy Car II. Il existe quand même quelques lacunes : certains décors (notamment de nombreuses rambardes) apparaissent malgré tout dépouillés. Je ne sais pas si c'est à la mode, mais il y a une sorte de prédominance au blanc. On regrettera ainsi que le "quasiment" ne se transforme pas en "totalement". D'autant plus que j'imagine que cela ne doit pas représenter un handicap majeur aux programmeurs de Papyrus, mais bon, ne soyons pas trop sévères car



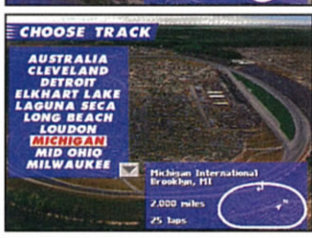






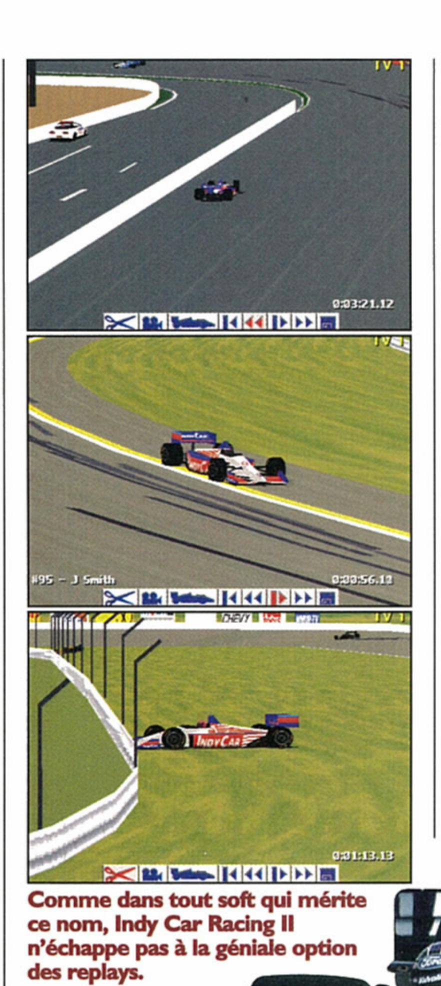






L'Indy Car est une discipline très populaire aux États-Unis, et les circuits abritant le championnat du monde se trouvent presque tous aux States. Notez que le nombre de tours à effectuer pendant une course varie de huit à vingt selon les circuits.

cela vous laisserait une fausse impression quant à la qualité globale des graphismes. En plus, il semblerait que ces "lacunes" soient volontaires et en partie basées sur leur objectif de reproduire fidèlement les circuits, donc... passons ! Ce n'est qu'une fois au volant que l'on s'aperçoit de la différence majeure de cette suite : le moteur d'intelligence artificielle. Vos concurrents, bien que n'ayant toujours pas le QI d'Einstein, réagissent de façon bien adaptée par rapport à vos écarts durant la course. Le moteur IA amoindrit ainsi les accidents que l'on pourrait qualifier d'"inutiles", comme par exemple un ennemi vous percutant par l'arrière alors qu'il a eu une heure pour se rendre compte qu'il existait une courbe des plus panée au bout. C'est surtout grâce au S-VGA. Et les autres concurrents que ceux restés scotchés au premier numéro se rendront compte dans quelles directions les développeurs de Papyrus ont tenté d'apporter des améliorations. Mais le pari est-il réussi ? Le moins que l'on puisse dire est que le résultat est à la hauteur puisqu'Indy Car II est somme toute d'un niveau assez relevé, si l'on prend en compte la difficulté et l'intérêt engendrés par les nombreux réglages. Aaargh ! Bref, l'équipe en charge du produit a réussi à apporter moult améliorations, tout en gardant l'intérêt de jeu de la première version. En tout cas, pas de problèmes de ce côté-là puisque la force addictive d'Indy Car est toujours là et multipliée, bien sûr, par le superbe esthétisme des voitures. C'est un régal durant la course que de les voir réaliser des têtes à queue avec des débris d'ailerons qui jaillissen partout, des roues qui rebondissent, etc., le tout enrobé de nuages de fumée qui peuvent parfois envahir une grande partie de l'écran ! Même si l'angle de vue extérieure n'est pas des plus confortable pendant la compétition, nul doute que vous vous organiserez des séances de "crash" juste pour admirer les accidents. J'allais oublier, vous pourrez ensuite revoir quelques séquences de vos péripéties par le biais d'un mode "replay" qui, classiquement, vous offrira divers angles de vue. Mais plus que le fait de visionner le tout, cette option se distingue par la présence d'une barre d'outils à l'image de Need For Speed qui vous permettra les habituels accélérés, sauvegardes, etc. Enfin, parmi les petits à-côté qui ajoutent un peu plus au charme d'Indy Car, sachez que parallèlement au soft, un utilitaire vous permettra de changer le look de votre voiture. En fait, il s'agit d'une sorte de Paintbrush à la sauce DOS possédant tous les outils nécessaires à cet effet (loupe, etc.).



Comme dans tout soft qui mérite ce nom, Indy Car Racing II n'échappe pas à la géniale option des replays.







Perfectionnistes ? Maniaques ?

Je doute que nombre de joueurs qui se retrouveront avec Indy Car Racing II entre les pattes se rendront compte à quel point les circuits du jeu sont fidèles aux véritables circuits. L'équipe de graphistes de Papyrus a passé un temps fou à recréer chaque bâtiment, chaque carré d'herbe, sans parler du tracé exact de chaque circuit. Ils ont visionné des heures de cassettes vidéo de courses officielles, ont contacté tous les circuits du monde pour obtenir plans et informations en tout genre. Ils ont été jusqu'à rouler eux-mêmes sur lesdits circuits, caméra vidéo installée sur le siège du passager avant. Chaque mètre carré a été filmé avant d'être redessiné par les graphistes 2D maison. Plus de 40 cassettes vidéo ont ainsi été utilisées, en plus des bouquins et des documentations. Vous appelez ça comment ? Poussée maniaque ou perfectionnisme ? Peu importe, après tout, quand le résultat est très bon. Les dessins 2D ainsi créés deviennent alors des textures qui n'ont plus qu'à être appliquées sur les modèles 3D développés par l'autre équipe de graphistes de Papyrus, les spécialistes de la perspective et de la 3D.
Jusqu'à la réalisation de Indy Car Racing premier du nom, Papyrus utilisait des outils de développement maison. Pour le tracé de chaque circuit, mais aussi pour la création des différents "objets 3D" (voitures, panneaux, arbres, bâtiments...). Avec Indy Car Racing II, l'équipe a également profité de la puissance de softs comme 3D Studio ou même d'Alias. Il suffit d'admirer les voitures elles-mêmes pour se rendre compte de la qualité ainsi obtenue.

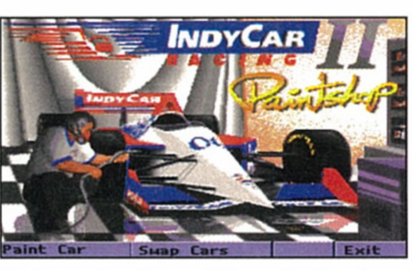
Quand le software dépend du hardware



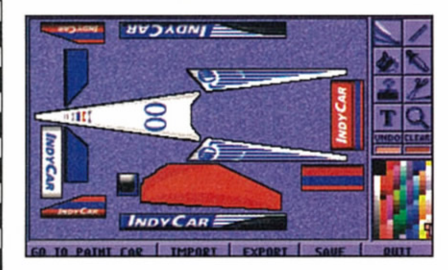


Quand l'équipe de Papyrus termine un jeu, elle se retrouve avec une liste d'options et d'idées qui n'ont pu être implémentées, par manque de temps, ou souvent parce que les machines de l'époque ne s'en sortiraient pas avec un surplus de trucs délirants à calculer. Le PC du joueur de base devenant de plus en plus puissant chaque année, avec l'arrivée des Pentium et autres cartes accélératrices, le résidu d'idées du jeu précédent devient alors la base de création du produit suivant. C'est ainsi que dans Indy Car Racing II, "l'intelligence" des voitures pilotées par l'ordinateur, ou encore les accidents survenant en courses, ont été améliorés.
Et devinez quoi ? Maintenant qu'Indy Car Racing II est terminé, l'équipe de Papyrus a déjà la prochaine liste d'éléments à améliorer et à créer, pour la prochaine simulation de courses de bagnoles.
La réussite dépend alors énormément de l'expertise des programmeurs maison, toujours en quête d'améliorations, prêts à retoucher la moindre routine présente dans le moteur d'affichage 3D, ou dans la gestion des réactions des véhicules.

Il aura fallu onze mois de développement pour créer Indy Car Racing II. Onze mois de travail serré avec une équipe aux très nombreuses têtes, une palanquée de graphistes 2D, un bon tas d'artistes 3D, et une bonne dose de programmeurs. Un travail cohérent n'aurait pas été possible sans la présence de deux producteurs pour faire avancer le tout intelligemment.



Papyrus a pensé aux artistes en herbe et permet d'étancher leur soif créative. En effet, ils pourront changer complètement le look de leur véhicule. Saluons cette excellente initiative !





Ton compte tu y trouveras

Quant à l'autre aspect de la réalisation, l'environnement sonore, on ne peut qu'être satisfait par les effets de bruits de moteurs. Là encore, certains risquent d'être surpris s'ils avaient l'habitude de côtoyer Outrun et de régler leur CD avant : ne vous attendez pas à une musique joviale ou speed pendant la course. C'est encore une fois le réalisme qui prend l'avantage, et puis un bruit de moteur ça vaut toutes les musiques du monde (j'ai envie de pleurer, là !). Au final, si l'on combine tout ce que représente Indy Car II, il n'y a aucun souci à se faire, les fanatiques de la simulation automobile y trouveront largement leur compte. Quant à ceux qui connaissent déjà le premier, nul doute qu'ils sauront retrouver assez de sel dans cette suite pour se remettre à passer quelques nuits blanches au volant ! Le plus étonnant restant la vitesse d'affichage du tout, assez impressionnante. En fait, l'équipe en charge du développement a fait de ce côté-là un travail important, et il faudrait être vraiment de mauvaise foi pour le nier : l'ensemble est étonnamment fluide. Il est toujours aussi agréable d'avoir affaire à des programmeurs sachant conjuguer "réalisation" avec "simulation". Bref, que vous aimiez vous défouler quelques instants ou passer de longs moments à faire des ajustements, des réglages et développer des stratégies de course, Indy Car Racing II ne devrait pas vous décevoir !



EDITEUR : PAPYRUS • DISTRIBUTEUR : Virgin (1)58.63.10.10 • CONFIG MINI : 486 DX 33 8 Mo en mode VGA 486 DX 66 8 Mo en mode S-VGA • NOMBRE DE JOUEURS : 1 • PRÉVU SUR : Mac et Windows 95 pour février • TXT : VF.

Indy Car II est un soft qui ravira tous ceux qui avaient adoré le premier volet, ceux pour qui course est synonyme de simulation. Les autres n'auront qu'à se rabattre sur Screamer !

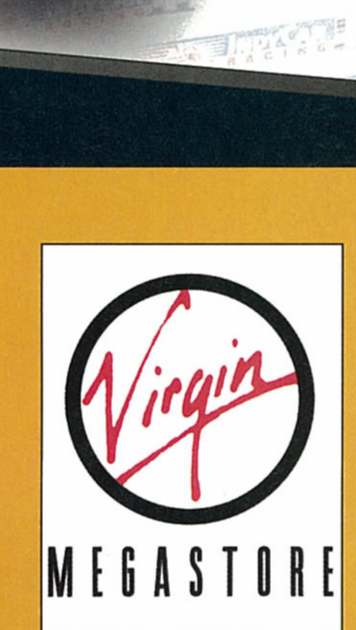


Je ne sais pas pourquoi, mais j'ai l'impression d'être la moitié de moi-même !

Ça vous dirait, un tee-shirt Indy Car 2 ?

Alors rien de plus facile : sur simple présentation de cette page dans l'un des cinq magasins Virgin Megastore, un tee-shirt vous sera remis gracieusement.* Attention, ne traînez pas, il n'y en aura pas pour tout le monde !

*Dans la limite des stocks disponibles



PARIS :
Carrousel du Louvre
Champs-Elysées
BORDEAUX
MARSEILLE
TOULON

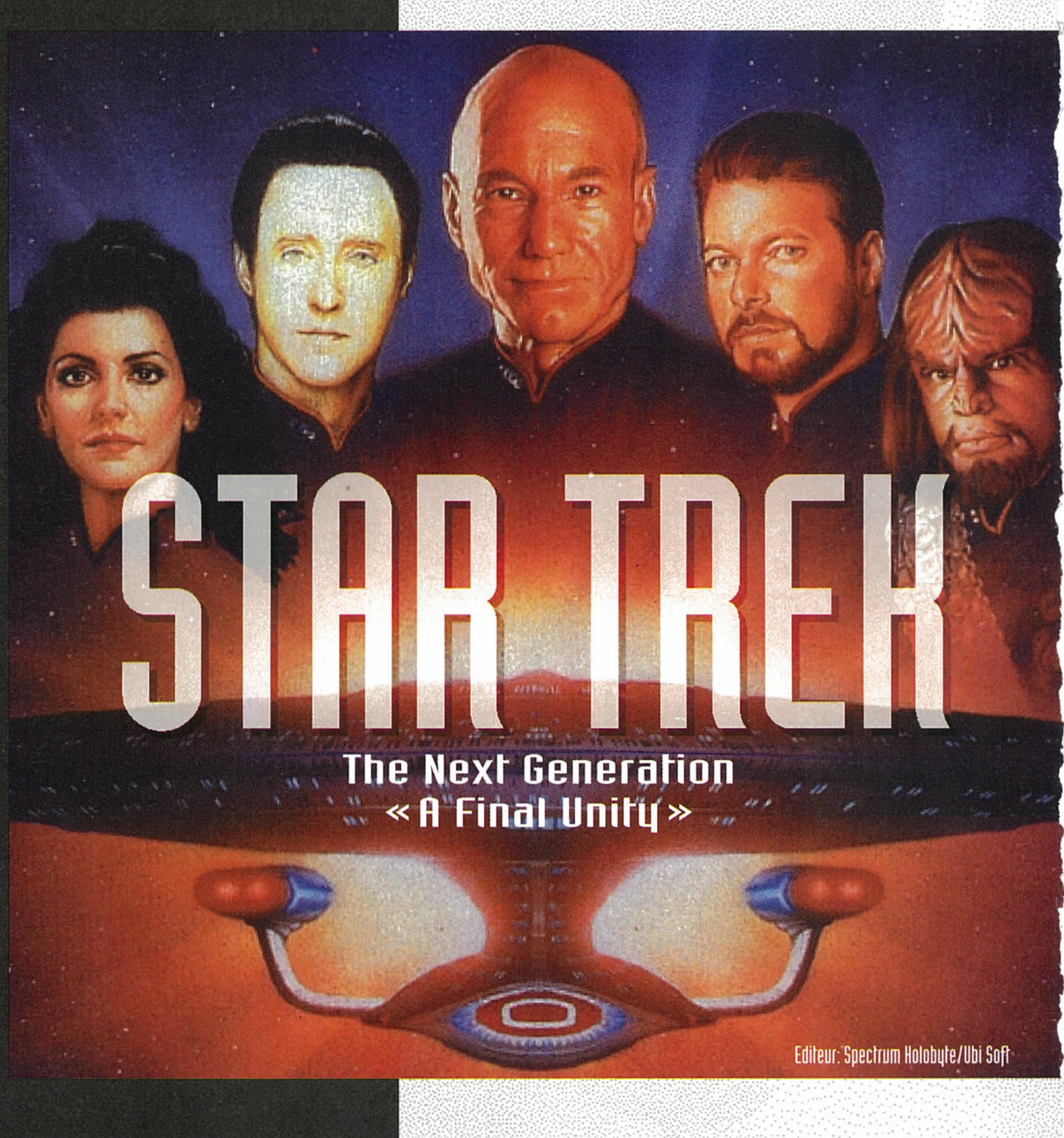






joystick

SOLUCE



Cette solution vous permettra de finir le jeu et par conséquent de comprendre comment un simple sauvetage dans l'espace peut conduire à préserver l'univers de la menace la plus sérieuse qu'il ait jamais connue...

Précision sur la solution proprement dite : les dialogues sont le plus souvent interchangeables. Aussi sont-ils ici ramenés à quelques mots pour chaque proposition dans le cas ou vous n'accèderiez pas par manque de chance à un point précis du scénario. Lorsque plusieurs réponses sont à donner successivement dans un même dialogue, les réponses retenues sont précédées d'un chiffre. Exemple : 1) Votre présence 2) Nos invités 3) Laissez-moi. En revanche, tous les dialogues qui ne nécessitent pas de choix ne sont pas mentionnés.
Par ailleurs, afin de localiser plus rapidement un objet à prendre ou une action à effectuer dans une pièce, les décors les plus utiles sont disséminés dans le texte même de la mission en cours. La référence de l'objet est une lettre (exemple : a) que l'on retrouve sur l'image correspondante.

Vous êtes au tout début du jeu, sur la passerelle de l'Enterprise, et les fugitifs sont en passe d'être abordés par le vaisseau garidien. Considérant qu'il vaudrait mieux intervenir, vous demandez conseil à vos officiers.

Répondre à Numéro Un : «Je ne veux pas», puis à Data : «Nous devrons". Après la manœuvre, passez l'appel du Warbird en visuel. Il faut faire comprendre à Pentara que vous ne cherchez pas la confrontation, mais que pour autant vous camperez sur vos positions: 1) Votre présence [...] 2) Nos invités [...] 3) Laissez-moi [...]. S'en suit un combat pour lequel «le chef vous propose aujourd'hui» un tonneau défensif en fonçant sur l'adversaire avec, pour finir, une boucle himmelmann (si le vaisseau n'est pas détruit après l'avoir dépassé). Si besoin est, faites les réparations qui s'imposent : déléguez à La Forge les réparations et attendez que toutes les parties du vaisseau aient retrouvé leur pleine puissance. De retour sur la passerelle, refusez de partir de suite et parlez aux Garidiens dans la salle de conférence. Parlez d'abord à Avakar puis Lucana :

1) Qui sont [...] 2) Pourquoi vous intéressez-vous autant [...] 3) Je ne suis pas. Adressez-vous enfin à T'Bak: 1) Ce cinquième [...] 2) Qui est le [...] 3) Pourquoi pensez-vous [...] 4) Pourquoi vous [...] 5) J'ai décidé de rendre visite [...] 6) Compris. Nous nous mettons en route vers Horst III [...]. Il faut répondre à l'appel de détresse capté pendant le trajet. C'est le chancelier Daenub qui demande une aide immédiate pour la station orbitale dont il a la charge. Arrivé(e) près de la station, téléportez une équipe sur la station Mertens.

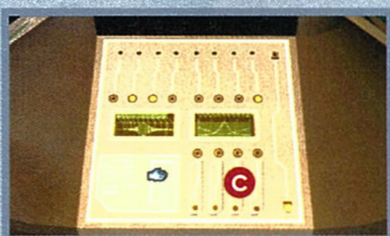
Si j'avais su, j'aurais pas venu...

L'équipage vous propose plusieurs destinations : choisissez Horst III. Arrivé(e) en orbite, contactez Shanok par le badge comms. Questionnez l'archéologue vulcain sur les trous

MISSION 1: STATION MERTENS

PERSONNEL : WORF, DATA, CRUSHER ET LA FORGE
ÉQUIPEMENT : TRI-ENREGISTREUR, TRI-MÉDICAL, PHASEUR, TROUSSE DE SOINS.





Sortez de la salle de transfert, approchez-vous de la femme coincée sous le gros câble. Crusher établit un diagnostic de la femme à l'aide du tri-médical, puis lui apporte les premiers soins avec sa trousse. En allant vers la droite, vous trouverez un turbolift qui mène à deux endroits. Choisissez d'aller à l'ingénierie. Vous découvrirez une étrange machine que Data s'empresse d'analyser avec son tri-enregistreur. Quant à La forge, il scanne les conduits d'énergie (a).

Inspectez le labo d'ingénierie 4 qui se trouve sur la droite. Vous y prenez les six objets posés sur un meuble. Au fond à gauche de la pièce, La Forge utilise le panneau de contrôle encore en marche. Il regarde le gros bouton de coupure avant de désactiver le circuit 3 (C).

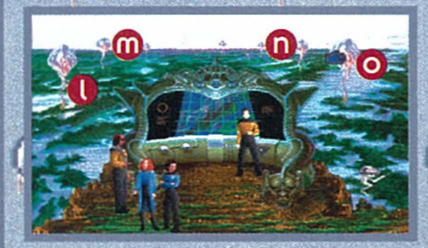
On entend alors l'étrange machine s'en aller. Le capitaine appelle, mais refuse de quitter la station maintenant : «J'aimerais le poursuivre». Revenez dans la pièce voisine et allez dans la salle du noyau sur la gauche. La Forge s'adresse au Dr Griems : 1) Il y avait [...] 2) Il a fait [...]. L'essai n'étant pas concluant, recommencez : 1) Dr Griems, je suis [...] 2) Je crois que vous [...]. Sortez de la pièce et prenez la turbolift pour monter à l'administration. La Forge y regarde la table holographique avant de réparer cette dernière avec le conducteur de flux de l'inventaire. Regardez l'hologramme, puis désactivez la table afin que l'icône de sortie soit disponible. Retournez à l'ingénierie. La forge doit alors placer le coupleur inverseur dans le trou du support (b), puis le convertisseur d'ondes. La station et ses occupants étant sauvés, le personnel de Starfleet remonte sur l'Enterprise afin d'en apprendre plus sur le mystérieux Cinquième Parchemin...

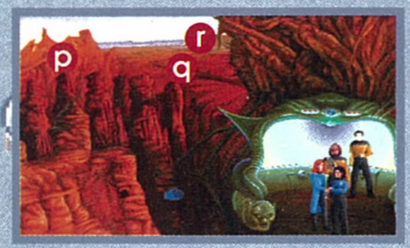
MISSION 2: MORASSIA

PERSONNEL: WORF, DATA, CRUSHER ET TROI
ÉQUIPEMENT: TRI-ENREGISTREUR, TRI-MÉDICAL ET TROUSSE DE SOINS.









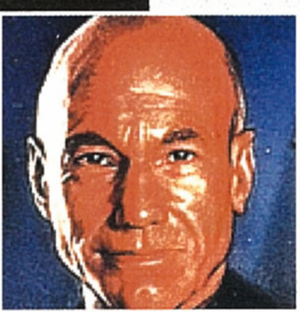
Arrivé(e) à Morassia, lors du dialogue avec l'Agent responsable de la planète, dites que vous respecterez les lois. Téléportez le personnel adéquat. Data questionne l'Agent: 1) De toute évidence [...] 2) Qui ont été [...] 3) Si le docteur [...] 4) Votre ton [...] 5) Je veux enquêter [...]. Data consulte alors le tri-enregistreur. La sortie se trouve sur la gauche de l'écran. Empruntez-la afin de partir à la découverte de la planète. Donnez le fruit au premier plan au singe atol sur l'arbre. Visitez le laboratoire que l'on voit au fond du décor.

Data prend le bioprobe (a) sur la biotable (f) et le regarde. Il examine à l'aide du tri-enregistreur les trois carcasses (b), puis analyse de plus près ces dernières sur la sonde sonique (e) et la biotable. Il prend aussi les trois unités de recherche (c) situées sur la droite de la pièce. Il définit la spécialité de chacune de ces unités par une analyse au tri-enregistreur. Il établit ensuite une communication avec l'éclaireur Mélas en connectant le tri-enregistreur sur le port comm fixé au tuyau (d): 1) Nous avons trouvé [...] 2) Vous avez parlé [...] 3) Sans générateur[...] 4) J'ai quelques questions [...] 5) Le badge du sanglier [...] 6) Une créature [...] 7) Une créature (bis) [...] 8) Une créature (ter) [...] 9) La cause de [...] 10) Cette altercation [...] 11) La contrebande. [...] 12) Quelles sont les [...]. Sortez maintenant du labo et allez au croisement. Prenez le microgénérateur à la baie des navettes. Replacez le microgénérateur où vous l'avez pris, si vous l'oubliez dans un biotope (l'autonomie est très courte). Rendez-vous au biotope forêt.

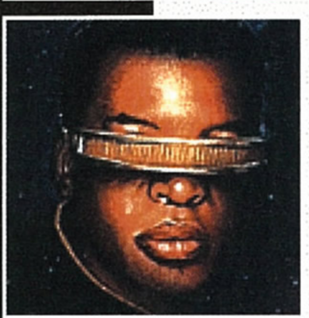
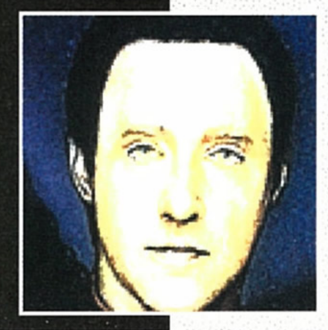
Placez le microgénérateur sur le port (g). Utilisez l'unité tropicale sur les tunnels n° 1, 2, 3 et 4 (h, i, j et k). À chaque retour de la sonde, prélevez l'échantillon avec le bioprobe.

Ceci fait, allez au biotope marin, replacez le microgénérateur sur le port et utilisez l'unité marine sur les quatre méduses au premier plan (l, m, n et o). En effet, les échantillons recueillis sont différents malgré une représentation identique du site de prélèvement. Collectez de même que précédemment les échantillons de l'unité de recherche avec le bioprobe.

Reprenez l'unité aquatique ainsi que le microgénérateur afin de continuer les fouilles dans le biotope canyon situé de l'autre côté du croisement. Replacez le microgénérateur sur le port et envoyez l'unité rocheuse sur les cavernes (p), le puits (q) et les cavernes (r). Le bioprobe obtient ainsi trois nouveaux échantillons. Ce qui porte le total à onze (3 rouges, 4 verts et 4 bleus). Analysez tous ces prélèvements à l'aide de la sonde sonique. Envoyez ensuite Troi discuter avec l'agent dans son bureau situé au-dessus du croisement: 1) Pourriez-vous me dire [...] 2) Comment expliquez [...] 3) Agent, il paraît [...] 4) Pourquoi vous opposiez-vous [...]. De nouveaux interlocuteurs sont accessibles par les télécommunications du labo. Rebranchez le tri-enregistreur sur le port comm du labo afin de discuter avec le docteur Lydia: 1) L'agent LLiksze [...] 2) J'ai quelques [...] 3) Une créature marquée [...] 4) Une créature (bis) [...] 5) Une taupe [...] 6) J'aimerais [...] 7) Mais le docteur [...]. Les choses se précisent, mais tout n'est pas encore clair. Que diriez-vous d'une petite causette avec la guérisseuse Zzolis par le biais du port comm ? Si j'étais vous, je dirais oui...: 1) L'éclaireur [...] 2) À plusieurs [...] 3) Est-ce que les [...]. Avant d'aller à l'abri de quarantaine situé à côté du biotope marin, regardez le neurosannage sur la biotable. Tuzdan se trouve comme prévu à l'abri. Crusher utilise le tri-enregistreur sur la cage déchiquetée avant de parler au gardien: 1) J'obtiens des [...] 2) Deux de vos [...] 3) Quand avez-vous [...] 4) C'est donc vous [...] 5) Je croyais que [...]. Vous avez maintenant toutes les preuves en main pour expliquer tous les phénomènes bizarres survenant dans la réserve. Une visite du docteur Crusher à l'Agent LLiksze s'impose... Allez ensuite à la baie des navettes, et montez le vaisseau arrimé. Data n'a plus qu'à utiliser la ligne utilitaire de la salle énergétique pour mettre en œuvre la première partie du plan. Juste après, allez à l'abri de quarantaine et activez la console 2. Attendez l'arrivée de la créature sur le récepteur harmonique pour activer la console 3. L'exobiologiste est hors de danger, les soupçons pesant sur un trafic éventuel d'animaux sont levés, et les relations entre la Fédération et la planète Morassia s'améliorent. Tout va pour le mieux à l'exception d'un détail: Lydia s'est enfuie... L'Enterprise n'attend plus que l'appel de l'équipe au sol pour poursuivre Lydia et son complice.



qu'il a dans ses fouilles... heu sur ses découvertes: 1) Qu'est-ce qui [...] 2) Qu'avez-vous découvert [...] 3) Désolé, mais [...] 4) Shanok, nous avons [...] 5) J'aimerais bien [...]. Après le refus poli de Shanok, restez sur place et contactez le chancelier Daenub puis l'amiral Williams pour connaître l'évolution de la situation (toujours par le badge comms). Juste après, vous recevez un appel de l'amiral Reddreck. Évidemment, il faut lui répondre : vos points de retraite sont en jeu... Acceptez l'enquête qu'il vous confie : 1) Un agneau ? 2) Qui exactement [...] 3) Très bien [...].

Dis-moi qui tu transportes, je te dirais qui tu es

Vous êtes en direction de Nigold pour intercepter le contrebandier et le docteur Lydia. Lorsque vous arrivez à portée des fuyards, sélectionnez les options de dialogue suivantes: 1) Activez [...] 2) Scannez [...] 3) Activez les boucliers [...] 4) Ici [...] Nous avons [...]. Vous partez alors vers la planète Shonoisho Epsilon 6 (Frigis). Utilisez le badge comms lorsque l'Enterprise est en orbite. Pas de réponse... Parlez à Numéro Un, Troi, Data puis T'Bak. Rappelez la planète. Cette fois, c'est la planète qui vous contacte: 1) Nous avons plusieurs [...]. Parlez de nouveau aux Garidiens puis répondez au message en provenance de Frigis. Téléportez une équipe diplomatique sur la planète.

Faut toujours que ce soit sur vous que cela tombe...

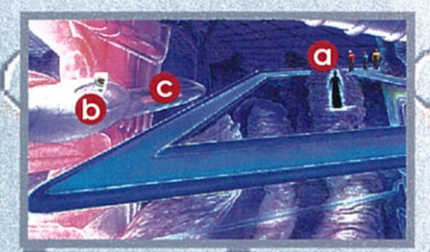
Pentara vient à votre rencontre et obtient finalement la garde des Garidiens (pfff...). Discutez avec Starfleet, puis attendez la scène animée. Après l'alerte, essayez de recontacter Starfleet (deux fois si nécessaire). L'amiral Reddreck vous reçoit finalement et vous êtes envoyé(e) en mission de défense. Lorsque vous êtes à portée de l'avant-poste 543, contactez par le badge comms le commandant Chan: 1) Commandant [...]. Un Warbird vous attend au relais de communications 543. Transmettez les ordres habituels en cas d'attaque à votre équipage: 1) Préparez-vous [...] 2) Timonier [...]. Lors du combat, essayez d'aller droit sur

MISSION 3: FRIGIS

PERSONNEL : NUMÉRO UN, DATA, LA FORGE ET TROI
ÉQUIPEMENT : PHASEUR ET TRI-ENREGISTREUR

Numéro Un s'adresse à Laracq le représentant de la planète: 1) Que sont [...] 2) Nous cherchons [...] 3) Cela fait [...]. Vous pouvez maintenant visiter la planète. Commencez par faire des relevés de la pyramide au premier plan et de l'ovoïde lumineux qui la surplombe. Entrez dans cette pyramide. Numéro Un, parlez à Stamblyr le représentant de la secte des chanteurs: 1) Pouvez-vous [...] 2) C'est très généreux [...] (cadeau). Reparlez à Stamblyr: 1) Où [...] 2) Pourquoi vous [...] 3) Votre instrument [...] 4) Pourquoi un des [...]. Sortez de la secte et entrez dans la pyramide au fond de l'écran. Parlez à Madia: 1) Pouvez-vous [...] 2) Où [...] 3) Pourquoi vous donnez [...] 4) Pourquoi n'avez-vous plus [...] 5) Pourquoi avez-vous un champ [...] 6) Très joli [...]. Sortez de la pyramide et entrez dans le désert (passage sur la droite). Utilisez le tri-enregistreur sur les plantes puis entrez dans la pyramide. Numéro Un parle à Nachyl: 1) Pouvez-vous [...] 2) Pourquoi votre [...] 3) Où [...] 4) Pourquoi s'appelle-t-il [...] 5) À quel moment [...] 6) N'est-il pas [...] 7) A quoi [...] 8) Très joli [...]. Approchez-vous de la porte au fond de l'écran. Data parle à la sculpture afin de franchir la Porte de la Sagesse. Nous vous donnons ici la bonne réponse à plusieurs questions afin que vous passiez cette partie dont les trois tests sont aléatoires.

«Définir directive principale»: «[...] dépend des circonstances».
«De quel droit êtes-vous ici ?»: «Je ne suis pas certain».
«Comment une personne obtient-elle la sagesse ?»: Comme je ne comprends pas [...]».
«Pourquoi êtes-vous ici ?»: «Je me suis souvent posé cette question».
«Quelle secte a l'interprétation correcte du Cinquième Parchemin ?»: «Je ne crois pas avoir suffisamment d'informations [...]».
«Pourquoi voulez-vous passer la Porte de la Sagesse ?»: «Je voudrais savoir ce qu'il y a au-delà».



Passez la porte lorsque l'épreuve est réussie. Data regarde le champ de stase (a) puis l'analyse à l'aide du tri-enregistreur. Utilisez le tri-enregistreur sur le signe (b) à côté du panneau de contrôle sur la gauche de l'écran (c). Revenez au site du début de mission. Laracq vous y attend. Numéro Un lui parle. Les données à présent stockées dans le tri-enregistreur permettent maintenant de déchiffrer le langage extraterrestre. Cela va nous servir à libérer Aelont. Retournez auprès de lui afin de le libérer du champ de stase. Pour cela, Data doit utiliser son tri-enregistreur sur le signe puis sur le panneau de contrôle. Numéro Un peut alors parler à Aelont: 1) Avez-vous [...] 2) Comment le grand [...] 3) Pouvez-vous aider [...] 4) Où [...]. Le chef de la secte des chercheurs vous remet deux gemmes et une clé thermique en guise de remerciements. Revenez à la première salle de cette secte pour faire vos petites courses. Ouvrez le coffre avec la clé thermique. Prenez le sceptre dont une extrémité est un globe lumineux, l'anneau en or et l'appareil en forme de Y. Retournez à la secte des chanteurs. Numéro Un donne à Stamblir l'anneau d'or contre un orchestrion supplémentaire, et La Forge répare l'instrument avec l'appareil pris dans le coffre. Comme un bonheur n'arrive jamais seul, le monsieur vous offre un troisième orchestrion. Rendez-vous à la secte des Adeptes de la Force Intérieure. Ryker donne le sceptre à Madia, puis lui demande ce qu'il y a derrière le champ de force. Madia accepte d'abaisser le champ de force. Utilisez alors l'orchestrion à deux branches.



«Tournicoti, tournicoton ! 1, 2,3 !». Vous vous retrouvez dans une pièce dont le plancher disparaît subitement. Sauvegardez. Il va falloir utiliser les orchestrions pour faire réapparaître une partie du dallage. Cela vous permettra progressivement de prendre les quatre autres orchestrions qui vous donneront aussi de nouvelles configurations de dallage. À chaque fois que vous utiliserez un orchestrion, veillez à vous placer sur une case existant dans les deux configurations (c'est-à-dire la configuration présente et celle que vous aurez après avoir joué d'un nouvel orchestrion). Tout ceci doit permettre de rejoindre la porte en face de vous de l'autre côté du gouffre. Nous appellerons les orchestrions par un numéro en fonction du nombre de branches de chacun. Par ailleurs, nous représenterons le plancher comme un échiquier numéroté de 1 à 6 en partant du bas et marqué de a à d de la gauche vers la droite. Jouez de l'orchestrion 4 (4 branches), prenez l'orchestrion 3 sur le socle. Allez en B2 et jouez du 3. Prenez le numéro 1 puis placez-vous en C2. Utilisez le n°1. Rejouez du 4 après être allé(e) en B5. Prenez le 2 sous la coupole. Revenez en B5 pour rejouer le n°1. Allez en C4 et jouez le 2 sous coupole. Prenez l'autre 1. Revenez en C4. Rejouez du 1 sous coupole, retournez en B5 et jouez du 4. Allez en A5 pour jouer du 1 encore inutilisé. Avancez en A6 et enfin jouez du 2 sous coupole. Analysez les deux talismans de votre inventaire, puis la niche de la porte. Placez-y le talisman bleu. Prenez le parchemin en lévitation et demandez à être remonté(e) à bord de l'Enterprise. Mission accomplie !

MISSION 4: FRIGIS 2

PERSONNEL : PICARD, WORF, DATA ET TROI
ÉQUIPEMENT : PHASEUR ET TRI-ENREGISTREUR

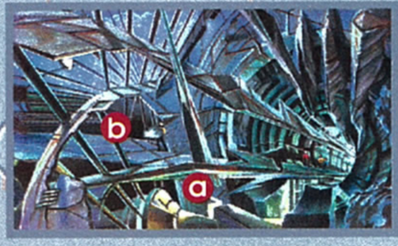
Picard s'adresse à Laracq: 1) Les Chodaks [...] 2) Que savez-vous de la technologie [...]. Non seulement vous obtenez des infos, mais en plus vous aurez des cadeaux : un cristal chodak de données, une plaque isolinéaire et un programme de plaque !

MISSION 5: HORST III

PERSONNEL : PICARD, WORF, DATA ET LA FORGE
ÉQUIPEMENT : PHASEUR, TRI-ENREGISTREUR, PLAQUE ISOLINÉAIRE ET PROGRAMME DE PLAQUE.

Cette mission est axée sur l'exploration. Il faut donc en apprendre le plus possible. Pour commencer, regardez les étoiles, le gouffre et les débris bloquant le passage. Réglez le phaseur sur puissance maxi, et désintégrez les éboulis. Entrez.

La Forge regarde puis analyse le générateur au premier plan (a). Data n'est pas non plus en reste puisqu'il se rue (rien que ça) sur le panneau au milieu de la pièce (b). Il introduit la plaque isolinéaire dans l'ouverture, puis paramètre la plaque avec le programme de plaque (utilisez le prog. sur la partie blanche de la plaque). Il regarde puis enregistre les données qui s'affichent. Reprenez la plaque iso et quittez le panneau. Allez dans la salle sur la gauche. Data enregistre les données disponibles sur le puits, le support de l'instrument et l'instrument lui-même. N'ayant plus rien à apprendre du site, nos fiers héros s'en reviennent gaiement à bord.





l'ennemi. En effet, jusqu'à la fin du jeu, tous les Warbirds romuliens seront beaucoup moins performants au combat. Cela devrait vous laisser une bonne marge de manœuvre. Tirez simplement avec les torpilles et les phaseurs de façon continue. Lorsque l'ennemi est sur le point d'être détruit, il vous salue. C'est le moment d'avoir quelques infos supplémentaires: 1) Pourquoi vos [...] 2) Vous savez que cette [...]. Contactez le commandant Chan : «Nous aimerions [...]». Parlez au Klingon lorsque vous arrivez à votre nouvelle affectation : 1)Dites-moi [...] 2) Pouvez-vous [...] 3) Que savez-vous [...] 4) J'espère [...]. Juste après, vous devez intercepter un autre vaisseau romulien. La discussion ne menant à rien, le combat est inévitable. Comme au préalable, foncez sur l'adversaire et faites feu sans cesse jusqu'au boum final. Appelez le commandant Chan. L'amiral Reddreck vous contacte juste après. Vous avez maintenant le choix de votre destination : «préparez trajectoire vers Shonoisho Epsilon 6». En chemin, Laracq vous demande de l'aide contre une attaque surprise romulienne. Les combats se succèdent et se ressemblent: droit devant et boum (manœuvres de poursuite si le pourceau s'accroche à la vie)... Téléportez une équipe pour avoir des informations supplémentaires sur les puissants Chodaks.

Les choses se précisent...

Après la remontée, un autre Warbird attaque. Allez, hop ! un coup de phaseur et on passe à autre chose (si le coup des Romuliens suicidaires avait été un running gag, j'aurais pas tout compris)... Juste après cet intermède, préparez une trajectoire pour Horst III. Sur place, seul un message enregistré vous accueille. Il faut en apprendre plus sur les Chodaks au plus vite. Allez, au boulot: "énergie Scotty" (nostalgie, nostalgie) !

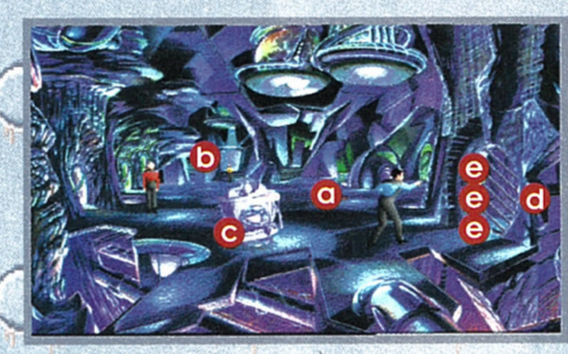
Il y a quelque chose de pourri au royaume du Danemark...

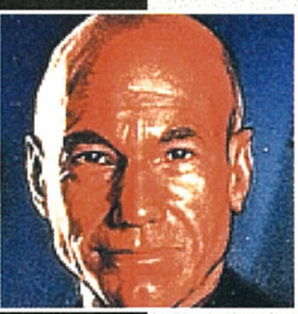
Attendez l'appel de l'amiral Williams : direction Yajj. Sauvegardez car l'agression simultanée de trois vaisseaux chodaks, c'est quelque chose... C'est dans ces moments-là que l'on regrette de ne plus voir des Chadoks pomper pomper... Le combat est difficile. Il faut effectuer des manœuvres défensives tout en restant proches des adversaires car leur distance de feu est supérieure à la vôtre. Lorsque enfin vous avez réussi à survivre, attendez le décodage des données.

MISSION 6: ALLANOR

PERSONNEL : PICARD, CARLSTROM, DATA ET LA FORGE
ÉQUIPEMENT : PHASEUR, TRI-ENREGISTREUR, TROUSSE DE SOINS, PLAQUE ISOLINÉAIRE ET PROGRAMME DE PLAQUE

Picard analyse les cendres sur le sol (a): les Romuliens sont passés par ici. La Forge télécharge fissa fissa les données du programme sur la console au fond de la pièce (b) dans son tri-enregistreur. Il analyse ensuite le drone (c) puis le conduit d'aération (d) et les scellés de la grille (e). Carlstrom règle le phaseur sur puissance maxi pour faire fondre les trois scellés de la grille. Cette dernière s'ouvre aussitôt. Entrez dans le conduit. Data regarde la caverne puis le panneau en haut à droite. Celui-ci semble mériter un examen plus approfondi. Il utilise la plaque isolinéaire sur le port puis le programme de plaque sur ladite plaque (deux fois). Utilisez le tri-enregistreur sur le menu «registre système». Sélectionnez ensuite les trois menus (utilisez) et faites les défiler jusqu'à la commande «terminé». Dans le second menu, des réparations sont nécessaires : envoyez une unité de réparation. Essayez aussi d'activer le menu «initialiser» (sans succès). Reprenez la plaque et quittez le panneau. Sur la droite il y a deux voies : «fenêtre» et «passage». Il faut emprunter le «passage». Data ramasse le bout de métal sur la droite de l'écran (trombone). Après que La Forge ait découvert le système de contrôle des drones, retournez auprès du drone neutralisé dans la salle de votre arrivée. Data désactive le drone à l'aide du tri-enregistreur. Cela vous permet sans risque de récupérer l'objet alien (inhibiteur logique) sur la sentinelle métallique. Revenez dans la pièce où opère le drone réparateur. Allez vers le fond de l'écran (porte). Data examine la porte avec son tri-enregistreur. Placez l'inhibiteur logique dans les circuits logiques situés à la gauche de la porte. Un drone va alors se trouver bloqué devant cette porte capricieuse. Data peut maintenant désactiver le robot à l'aide de son tri-enregistreur. Il retire l'inhibiteur logique et franchit alors la porte qui mène vers le nord. Data active le panneau de contrôle à l'entrée de la salle. Il utilise la plaque iso sur le port puis le programme de plaque sur la plaque. Remettez la station «online» et la puissance «on» en cliquant sur les lignes correspondantes à l'écran. Quittez le panneau. Le drone qui bloquait le passage se recharge puis s'en va, laissant le passage libre vers une autre salle. Mais petit problème : une partie du sol est électrifiée par le capaciteur qui justement recharge les robots. Il faut donc décharger suffisamment le capaciteur pour pouvoir le détruire sans danger, mais laisser cependant assez d'énergie pour qu'un drone ne reste pas bloqué au milieu du passage pour ne pas avoir pu se recharger à bloc. Data se reconnecte donc sur le panneau par le moyen habituel et coupe la puissance. Il quitte le panneau et attend que deux drones se rechargent avant de mettre hors-service la station («offline»). Carlstrom peut ensuite tirer avec le phaseur réglé sur forte puissance sur le capaciteur. La voie étant libre, avancez dans le passage devant vous. Des aliens vous abordent et vous invitent à les suivre. Faites-le. Picard parle au chef Chodak: 1) Nous essayons [...] 2) Nous voulons [...] 3) Nous n'avons [...] 4) Nous sommes [...] 5) Ne vous [...] 6) Nous saurons [...]. Allez vers la droite. Data utilise le panneau sur le gauche. Sur la gauche de l'écran de contrôle du téléporteur, allumez le bouton du bas et le bouton de gauche sur la rangée de boutons tout en haut de la



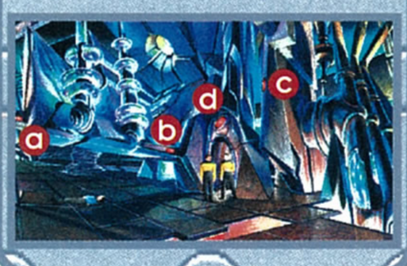





MISSION 6: ALLANOR (suite)

console. Appuyez sur le bouton bleu. Les membres de l'expédition sont téléportés. Il ne reste plus à Data qu'à les rejoindre. Pour cela, il utilise le déclencheur sur la droite de la console puis quitte l'écran pour se placer sous le téléporteur. Sur le site d'arrivée, il faut passer par la porte au nord. Vous arrivez dans une longue salle dont la sortie est en bas à droite de l'écran. Allez-y. Vous êtes dans une pièce sous surveillance.

Data analyse (tri-enreg.) puis regarde les voyants rouges (a, b et c) ainsi que le capteur (d). Carlstrom essaye le phaseur sur un des voyants. C'est sans effet, mais cela lui donne une idée. C'est La Forge qui trouvera la bonne fréquence en utilisant le tri-enregistreur sur un voyant (737 Angströms). Il tire sur les trois voyants de gauche à droite et se précipite dans la porte sur la droite. Dans la salle immense, allez vers l'obélisque. Data utilise le piédestal puis l'active comme les autres panneaux Chodaks à l'aide de la plaque iso et du programme de plaque. Il stocke sur son tri-enregistreur les coordonnées de l'Appareil d'Unité: carte 45-DX-D. Les Chodaks arrivent. Après leur départ, Data peut par chance consulter de nouveau le piédestal (deux tentatives sont nécessaires). Il lit puis enregistre toutes les entrées possibles. Il quitte le panneau puis retourne au téléporteur après avoir une nouvelle fois neutralisé les lasers avec le phaseur. Il utilise le panneau de contrôle : bouton du milieu sur la gauche de la console et l'autre en haut à droite. Utilisez ensuite le déclencheur pour que Data ait le temps de se placer sous le téléporteur. Retournez alors au premier lieu de cette exploration et demandez la téléportation dans le vaisseau.



Une augmentation en perspective

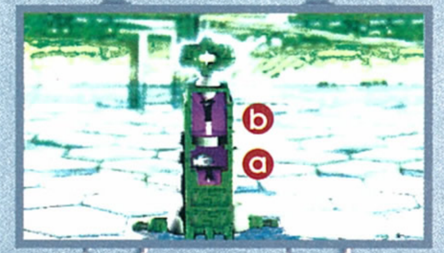
Numéro Un vous propose de revenir dans l'espace de la Fédération : acceptez. Peu après, Data vous livre les coordonnées de l'Appareil d'Unité. Évidemment, vous vous rendez sur place. Pentara vous contacte. Attendez l'arrivée des Chodaks qui tenteront de vous pousser à la faute : ordonnez les manœuvres de fuite. Quelques instants plus tard, une navette chodak et une autre garidienne se posent sur la surface de l'Appareil d'unité. Envoyez vous aussi une équipe.

Jean-Luc Dicard

MISSION 7: L'APPAREIL D'UNITÉ

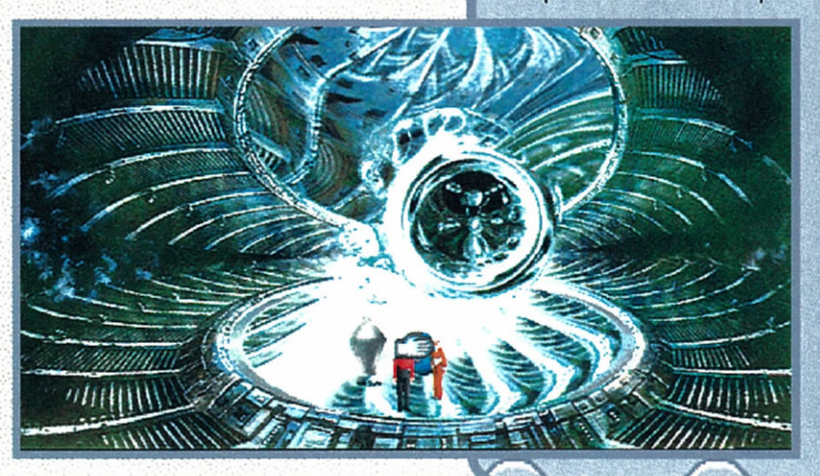
PERSONNEL : PICARD, BUTLER, WORF ET DATA
ÉQUIPEMENT : TRI-ENREGISTREUR ET PHASEUR

Allez à la baie intérieure et placez Picard sur le téléporteur. Et ce malgré les avertissements de votre équipage. Téléportez-le aussi. Picard se retrouve seul. Il sort de cette salle par la gauche. Une créature l'interpelle : 1) Où est mon [...]. Picard continue d'avancer pour se trouver face à Pentara et Brodnak. Montez avec les deux autres dans la navette. À l'arrivée, Pentara vous propose une alliance qu'il faut accepter : «Entendu [...]». Entrez par la porte la plus proche de Picard au moment du pacte. Ne parlez pas de l'apparition du double : «Oui [...]». Examinez le générateur de champ.



Lors du plan rapproché, regardez chaque pièce de la machine et plus particulièrement les deux orifices d'aération (a et b). Cela donne une idée à Picard : 1) Si je pouvais [...]. Éloignez-vous de la machine. Réunissez les moitiés de disque que Brodnak vous a données. Rapprochez-vous du générateur et placez votre disque sur l'orifice d'aération inférieur. Reprenez le disque puis parlez à Pentara : 1) Pentara[...] puis de nouveau 1) Cette salle [...]. Utilisez le disque sur la table afin de séparer les deux demi-disques. Activez la table et placez un demi-disque sur l'emplacement gauche de la table. Appuyez sur le bouton blanc et vert en face de vous. Recommencez deux fois l'opération. Brodnak finit par se rendre : 1) Même si [...] 2) Non [...]. Pentara et Brodnak vous remettent leurs moitiés de disque. Reprenez aussi celle que vous avez placée sur la table puis réunissez deux à deux les parties de disque. Placez alors les trois disques sur l'orifice d'aération inférieur du générateur de champ. Un passage s'ouvre sur la droite. Utilisez-y la boule verte. Une fois de l'autre côté, amenez vos deux associés à l'aide de la boule verte. Prenez le symbole sur le socle et passez la porte. Vous vous retrouvez au débarcadère de la navette. Placez le symbole sur l'emplacement correspondant de la porte. Cette dernière s'ouvre. Entrez dans la nouvelle salle et approchez-vous du champ de stase. Activez le panneau (l'interrupteur). Le Kaliban interroge Picard: 1) L'Appareil [...] pour le bien de tous. Pentara se trouve prise au piège dans le champ de stase. Délivrez-la en utilisant de nouveau le panneau. Maintenant un passage est accessible sur la droite. Vous y allez et constatez que vous êtes en extérieur. Allez vers la tour. À l'intérieur, vous êtes confronté(e) au personnage du début de mission.

Il vous propose d'employer la force contre l'invasion programmée d'extraterrestres apparemment très puissants. Utilisez la console qui se matérialise devant vous, et refusez d'avoir recours à la violence en désactivant la machine (appuyez sur la barre en dessous de l'écran de contrôle, puis confirmez l'ordre dans la boîte de dialogue). Brodnak rejoint ceux de son espèce au sein de l'Appareil d'Unité, et Pentara ainsi que vous-même êtes téléportés à bord de votre vaisseau respectif en partance pour de nouvelles aventures...




JESSICO

CD ROM

Titre	Prix
11TH HOUR VF	345
3D ULTRA PINBALL NF	345
ACTUA SOCCER	320
ALBION	365
ALIEN ODISSEY	305
ALIENS	395
ANVIL OF DAWN	320
ASSAULT RIGGS NF	305
BAD DAY ON THE MIDWAY	370
BATTLE ISLE 3	365
BURIED IN TIME VF	295
BURN CYCLE	260
CAESAR 2 NF	320
CHRONOMASTER	290
COMMAND/ACES OF DEEP	365
COMMAND & CONQUER VF	350
CRUSADER NO REMORS NF	430
CYBERMAGE	395
D1000	190
DARK FORCES	326
DARKER NF	280
DESTRUCTION DERBY NF	305
DUNGEON KEEPER NF	430
DUNGEON MASTER 2 NF	409
DUNGEON MASTER 2 VO	299
EARTH WORM JIM 1+2	290
FADE TO BLACK VF	389
FATAL RACING	NC
HEROES OF MIGHT & MAGIC VF	365
HEXEN (HERETIC 2)	275
F1 GRAND PRIX 2	375
F1 GRAND PRIX MANAGER	350
FIFA SOCCER + PGA GOLF + F1GP	290
FIFA 96	395
FOOTBALL PRO 96	275
FORT BOYARD	305
GABRIEL KNIGHT 2	415
JETFIGHTER 3	395
INDY CAR 2 NF	250
IRON ANGEL NF	NC
IRON ASSAULT	250
KIRANDIA 3	242
KLICK & PLAY VF	358
LE SECRET DU TEMPLIER	275
LOADSTAR	275
LOBO	NC
LORDS OF MIDNIGHT VF	375
LORDS OF MIDNIGHT VO	225
MASTER OF MAGIC VF	290
MECHAWARRIOR 2 NF	350
NEED FOR SPEED VF	430
NHL HOCKEY 96	395
OFFENSIVE	305
PHANTAASMAGORIA VF	440
PINBALL ILLUSION	325
PIT FALL (WIN95) NF	375
PLAYER MANAGER2	275
POLICE QUEST SWAT	395
PSYCHIC DETECTIVE	370
REBEL ASSAULT 2	395
RED GHOST VF	395
SCREAMER VF	230
SEA LEGEND	305
SENSIBLE GOLF	220
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	280
SHIVERS NF	350
SHOCKWAVE ASSAULT NF	395
SUKHOI SU27	375
TEK WAR NF	295
TFX EUROFIGHTER 2000	350
THE DIG VF	410
THEME PARK+TRANSPORT TYCOON	325
THEXDER	275
TIE FIGHTER COLLECTOR	380
TORIN'S PASSAGE VF	370
TOUCHE	325
VIRTUAL SNOOKER	420
WARCRAFT NF	277
WARCRAFT 2	375
WARHAMMER (DARK CRUSADER)	375
WING COMMANDER 4	475
WING NUTS NF	305
WIPE OUT NF	305
XWING COLLECTION	228
Z	275

CD CULTURELS

Titre	Prix
1996 GROLIER	315
ASTROLABE	400
AVENTURIER CORPS HUMAIN	220
ATLAS DE L'EUROPE	310
CHATEAU DE LA LOIRE	395
DINAUSORS	119
INUIT, GRAND NORD	399
L'ART DU 20EME SIECLE	400
L'AVIATION	395
L'ENCYCLOPEDIE DE LA MUSIQUE	499
LE LOUVRE	399
LEONARD, L INVENTEUR	399
MICHEL ANGE	399
MOI, PAUL CEZANNE	310
MON PREMIER TOUR DU MONDE	260
TERRASSES & JARDINS	250
VINS & GASTRONOMIE	315
WORLD ATLAS	405

CD ROM PETITS PRIX

Titre	Prix
ACES OVER EUROPE	99
BUREAU 13 NF	99
COMPLETE ULTIMA	99
GOBBLINS 1&2	99
GOBBLINS 3	99
HAND OF FATE	99
HELL NF	99
INDY CAR	99
KING QUEST 6	99
NHL HOCKEY	99
NOCTROPOLIS	99
PGA TOUR GOLF	99
PRIVATER CLASSIC	99
QUARANTINE NF	99
SPACE HULK	99
SPACE QUEST 4	99
SSN SEA WOLF	119
STAR CRUSADER NF	99
STRIKE COMMANDER	119
SYNDICATE +	119
SYSTEM SHOCK	99
WING ARMADA	99

COMPIL. AG/PC/CDROM

HIT FOR SIX #1.........120
CHICAGO 90+ F19 + TITUS
+ STAR GOOSE + GP MASTER

HIT FOR SIX #2.........120
F15 + BLUES BROTHERS
+HAMMER BOY+EYE OF HORUS
+HOTSHOT+HIGH. PATROL 2

HIT FOR SIX #3.........120
GUNSHIP+CRAZY CARS 3
+MEGA PHOENIX+STAR RAY
+AIRBALL+ARCHIPELAGOS

HIT FOR SIX #6.........120
SILENT SERVICE 2+MAYA
+3D TENNIS+GS SOCCER MAN.
+WORLD CRICKET+STORMLORD

HIT FOR SIX #7.........120
SPECIAL FORCES+3D BOXING
+MILLEMIGLIA+NEBULUS
+WINDSURF+BLADE WARRIOR

HIT FOR SIX #8.........120
RR TYCOON+INT. TENNIS
+WORLD CUP FOOT MANAGER
+TARGHAN+NETHERWORLD
+BIG GAME FISHING

PC

Titre	Prix
ACES OF THE DEEP	268
AGENT DOUBLE	240
ARCADE CLASSICS	300
ARCADE POOL	129
BLACK HAWK	269
BLACK KNIGHT F18	280
BLITZ BOMBERS	240
BOWLING KING PIN	149
BRUTAL	180
CANNON FODDER 2	270
CITADEL	280
DARK UNIVERSE	280
EMPIRE DELUXE 2	380
GREAT NAVAL BATTLES	149
HARPOON 2.0	230
HARPOON DATA 1+2	300
HARPOON SCENARIO EDITOR	190
HEXEN (HERETIC 2)	325
HIRED GUNS	99
LUCAS ART COMPILATION	300
MICRO MACHINES 2	265
NICK FALDO GOLF	130
PANZER GENERAL	295
PIRATES GOLD	169
PLAYER MANAGER 2	150
PREMIER MANAGER 3	270
POLE POSITION	300
REUNION	119
ROADWARRIOR (QUARANTINE2)	320
RUGBY LEAGUE BOSS	150
SIM CLASSICS 2	225
SIM TOWER	285
SPACE ACADEMY	300
SUPERFROG	150
SUPER KARTS	215
TACTICAL MANAGER	240
THE DARK EYE	300
TRAITOR	150
ULTIMATE DOOM	245
ULTIMATE SOCCER MANAGER	295
WARCRAFT	275
WORLD OF GOLF	240
XCOM TERROR OF DEEP	290
XMAS LEMMINGS	99

ACCESSOIRES

MULTIMEDIA

Article	Prix
MAXI KIT CDROM 4X+JEUX	1495
MAXI KIT CDROM 6X+JEUX	2590
MAXI SOUND CD 16 4X	2290
MAXI SOUND CD 32 4X	2590
MAXI SOUND CD 32 6X	3490
MAXI SOUND 16 IDE/MCD	590
MAXI SOUND HP 16	690
MAXI SOUND 32 WAVE FX	890
MAXI SOUND KORG WAVE 32	1299
MAXI RADIO FM	349
SOUND BLASTER 16 PRO	990
SOUND BLASTER 16 PRO ASP	1190
SOUND BLASTER AWE 32 VALUE	1495
ENCEINTES 80 WATT MAXI	390
CASQUE INFRA ROUGE	390

DIVERS PC

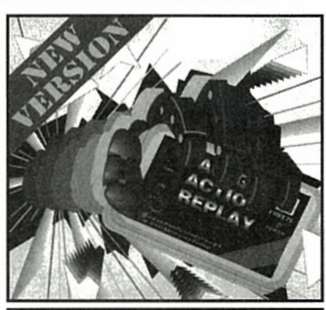
Article	Prix
ACTION REPLAY	595
SOURIS	70
DISK NETTOYAGE 3.5"	50
MICRO KIT NETTOYAGE 3.5"	110
DOUBLEUR DE JOYSTICK	90
BOITIER CDROM	35
BOITIER CDROM DBLE CAPACITE	50
BOITIER POSSO 3.5" 150	139
ETIQUETTES 3.5" X100	40
DISK 3.5" DFHD PREF.	40
FILTRE ECRAN	NC

JOYSTICKS PC

Article	Prix
JOYPAD 4 BOUTONS	139
JOYPAD PRO COMPETITION	195
CH PEDALS	589
PRO PEDAL	990
CH THROTTLE	869
PRO THROTTLE	999
VIRTUAL PRO	699
VIRTUAL PILOT PRO	999
F16 COMBAT STICK	749
F16 FIGHTER STICK	999
F16 FLIGHT STICK	499
FLIGHT STICK PRO	499
FLIGHT STICK	359
THRUSTMASTER FCS	589
THRUSTMASTER FCS PRO	969
THRUSTMASTER F16 FCS	1150
THRUSTMASTER F16 GAZ CONT	1250
THRSTMASTER GAZ CONTROL	1149
THRUSTMASTER PALONNIER	1049
THRUSTMASTER FORMULA T1	1320

CD CHARMES

Titre	Prix
3 WIVES VIDEO	239
CHUG A LUG GIRLS	239
DEEPTHROAT GIRLS 4	185
HOT LEATHER	180
INTERACTIVE DRAGHIXA	365
INTERACTIVE TABATHA	325
INTERVIEW DE PAULINE VF	350
LOVE PYRAMIDS	290
MADAM'S FAMILY	279
NIGHT & DAY 2	239
NO MAN'S LAND 777	239
SEXY ZAPPING	249
SPACE SIRENS 2	320
VIRGINS 3	255
VIRTUAL SEX SHOOT	300
VIRTUAL VALERY 2	320
VIRTUALLY YOURS 2	230



ACTION REPLAY

PC V4.x ....595 F
AMIGA 1200................545 F

GENERER DES ASTUCES, SAISIR DES BANDES SONORES, RECUPERER DES IMAGES ....
TOUT EST POSSIBLE !!!

JEUX AG1200

Titre	Prix
ACID ATTACK COMP	225
ALADDIN	225
ALL NEW LEMMINGS	225
ANDRE AGASSI TENNIS	225
ATROPHY	225
BLITZ BOMBERS	225
BLOODNET	225
BURNING RUBBER	185
CIVILIZATION	185
DOUBLE AGENT	225
DREAM WEB	225
DUNGEON MASTER 2 VF (3MO + DD)	280
DUNGEON MASTER 2 VO (3MO+DD)	225
EXILE	225
EXTREME RACING	225
FEARS	225
FIELDS OF GLORY	225
FOOTBALL GLORY	225
GLOOM	225
GLOOM DATA DISK	180
KICK OFF 3	185
PINBALL MANIA	225
LORD OF REALMS	250
NBA JAM TE	225
OSCAR	99
PINBALL ILLUSION	225
PINBALL MANIA	225
PLAYER MANAGER 2 EXT.	185
POLE POSITION	225
SABRE TEAM	250
SIM LIFE VF (2MO)	149
SOCCER KID	225
STAR CRUSADER	235
SUPER STARDUST	225
SUPER STREET F2 TURBO	260
THEME PARK	280
UFO	280
VIRTUAL KARTING	225

JEUX AG

Titre	Prix
AKIRA	220
ALL TERRAIN RACING	180
ANDRE AGASSI TENNIS	220
ARCADE POOL	120
AWARD WINNERS GOLD	230
AWARD WINNERS PLATINIUM	230
BEAUJOLY COMPILATION	230
BLITZ BASIC	280
BRUTAL	180
BOWLING KING PIN	150
CANNON FODDER 2	225
CHAMPIONSHIP MANAGER 2	220
CHAMPIONSHIP MANAG. ITALY 95	220
COALA	220
COLONISATION	250
COMBAT CLASSICS	220
COMBAT CLASSICS 2	220
COMBAT CLASSICS 3	220
DAWN PATROL	220
DOGFIGHT	220
DOUBLE AGENT	220
DRAGON STONE	220
DREAMWEB	220
FIELDS OF GLORY	220
FIFA SOCCER	250
FLIGHT OF AMAZONE QUEEN	250
FRONTIER ELITE 2	180
GENESIA	220
GLOOM DELUXE	220
HIREG GUNS (1MO)	99
JUNGLE STRIKE	180
LUCAS ART CLASSIC COL.	220
MANCHESTER UNITED DOUBLE	240
MORTAL KOMBAT 2	231
NIPPON SAFES (1MO)	99
OVERLORD	231
PLAYER MANAGER 2	180
PREMIER MANAGER 3	220
PRIMAL RAGE	220
RUFFIAN	220
RUGBY LEAGUE BOSS	150
SABRE TEAM	230
SENSIBLE GOLF	220
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	215
SENSIBLE WORLD OF SOCCER 96	250
SEVENTH SWORD OF MENDOR	250
SHADOW FIGHTER	220
SHADOW WORLDS	180
SKIDMARKS 2	220
STAR CRUSADER	230
SUPERFROG	220
SUPER STREET FIGHTER 2	250
SYNDICATE	250
TACTICAL MANAGER 2	220
TEMPTRIS	180
THEME PARK	250
TOTAL FOOTBALL	220
TOWER ASSAULT	184
ULTIMATE PINBALL	250
ULT. SOCCER MANAGER	220
WORLD OF GOLF	220
XMAS LEMMINGS 94 (1MO)	99
XMAS LEMMINGS (1MO)	99

CD 32

Titre	Prix
JOYPAD PRO COMP.	185
SOURIS	155
ACID ATTACK COMP.	230
ALL TERRAIN RACING	190
ANDRE AGASSI TENNIS	230
ARCADE POOL	190
ATROPHY	230
BANSHEE	190
BENEATH STEEL SKY	230
BLITZ BOMBERS	230
BRUTAL SPORT FOOT	99
CANNON FODDER	190
CHAOS ENGINE	190
CHUCK ROCK 2	190
DOUBLE AGENT	230
DRAGON STONE	190
EXILE	230
EXTREME RACING	230
FEARS	230
FIRE AND ICE	190
FRONTIER ELITE 2	230
GLOOM 2	230
JUNGLE STRIKE	190
KING PIN BOWLING	160
LAST NINJA 3	190
LOTUS TURBO TRILOGY	190
MANCHESTER UTD	230
MYTH	190
NICK FALDO GOLF	99
PINBALL ILLUSION	230
POWERGAMES	190
SABRE TEAM	190
SENS. SOCCER 92/93	190
SENS. SOCCER INTERN.	230
SHADOW FIGHTER	230
SKELETON KREW	190
SKIDMARKS 2	230
SOCCER KID	190
SPEEDBALL 2	150
STAR CRUSADER	230
SUPERFROG	190
SUPER LEAGUE MANAGER	230
SUPER STARDUST	230
SUPER STREET F2 TURBO	230
SYNDICATE	230
THE CLUE	190
TOWER ASSAULT	230
VIDEO CREATOR	280
WORLD OF GOLF	230

ACCESSOIRES AG 600 & 1200

Article	Prix
ACTION REPLAY A1200	545
EXT 1 MO A600	390
EXT 1 MO A600 + HORL	460
EXT 0 MO A1200 + HORL.	720
BARETTE 1, 2, 4 OU 8 MO A1200	NC
LECTEUR INTERNE HTE DENSITE	870
LECTEUR EXTERNE HTE DENSITE	950
LECTEUR CDROM 2X IDE ATAPI	1490
LECTEUR CDROM 4X IDE ATAPI	1990
DISQUE DUR INTERNE 80 MO	690
DISQUE DUR INTERNE 120 MO	1190

DIVERS AG

Article	Prix
ADAPTATEUR 4 JOY	100
ALIMENTATION	356
BOITIER 50 DSK	59
SYNCHRO XPRESS	299
DISK 3.5" DFDD	35
DISK 3.5" DFHD	40
ETIQUETTES 3.5" X100	40
EXT 512K A500	220
EXT 512K A500 + HORL	280
EXT 1 MO A500+	375
INTERFACE MIDI 3+1+CABLES	199
LECTEUR INTERNE DBL DENSITE	390
LECTEUR EXTERNE DBL DENSITE	470
DISK NETTOYAGE 3.5"	50
MICRO KIT NETTOYAGE	110
MODEM 14400 BAUD	1390
MODEM 28800 BAUD	2390
SCANNER A MAIN N&B	890
SCANNER A MAIN COULEUR	1990
SOURIS	155
SWITCH SOURIS JOYSTICK	199
TRACK BALL	240

JOYSTICKS AG

Article	Prix
JOYSTICK PROMO	99
JOYPAD PRO A1200/CD32	185
KONIX SPEEDKING	95
KONIX SPEED. AUTOFIRE	100
KONIX NAVIGATOR	115
QJ SUPERBOARD	135
QJ JETFIGHTER	99

JESSICO - BP693 - 06012 NICE CEDEX 1
36 15 JESSICO ☎ 93.84.84.98
FAX 93 84 20 30

EXPEDITION: COLISSIMO

TITRES	Qte	Prix	Montant

VOTRE ORDINATEUR(Configuration Complète):

S / Total	
Port	
Total	

02/12

☐ JE JOINS UN CHEQUE OU MANDAT LETTRE
☐ JE PAIE A RECEPTION AU FACTEUR (RESERVE AUX CLIENTS)
☐ JE PAIE PAR CARTE BLEUE ET JE COMPLETE LA LIGNE CI-DESSOUS

CB ....-....-....-.... Exp . . / . .

NOM .... PRENOM ....
N° ET RUE ....
C. P. .... VILLE ....
TEL : .... SIGNATURE:

PORT		
LOGICIELS, JEUX	30 F	PAIEMENT A RECEPTION AU FACTEUR: TOTAL + 47F
IMPRIMANTES, CONSOLES	60 F	EXPEDITION A L'ETRANGER: REGLEMENT PAR MANDANT INTERN. OU CB
ORDINATEURS	90 F	EXPEDITION DOM-TOM OU ETRANGER: TOTAL + 30F

GUIDE



SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO

Tous les coups d'AKUMA:
- La boule de feu: bas, bas/diagonale-avant, avant + coup de poing
- La boule de feu en l'air: saut + boule de feu
- La triple boule de feu: arrière, bas/diagonale-arrière, bas, bas/diagonale-avant, avant + coup de poing.
- Le dragon punch: avant, bas, bas/diagonale-avant, avant + coup de poing.
- L'Hurricane kick: bas, bas/diagonale-arrière, arrière + coup de pied.
- L'Hurricane kick en l'air: saut + Hurricane kick.
- Le super move (qui est en fait une esquive): bas, bas/diagonale-avant, bas, bas/diagonale-avant + coup de poing ou coup de pied ou bas, bas/diagonale-arrière, bas, bas/diagonale-arrière + coup de poing ou coup de pied.

Arnaud Adelise

HELL



Pour entrer dans le bar, il faut dire "sesame". Pour faire apparaître Mr Beautifull, il faut dire au petit démon "conolemn". Pour l'ordinateur de Pap Pap John, le code est "imperator". Le mot de passe pour utiliser l'ordinateur de Mouchoir est "God's justice". Certaines données sont protégées par un code "Foggy Bottom" et "Dean Starling". Au mur de flammes du puits de l'enfer, utilisez le couvercle de fer sur le gaz qui sort du sol. À l'enfer du champ de glace, utilisez les ballons en forme de cochon pour passer sur l'autre rive, puis versez le seau de lave sur le bloc de glace. Chez le dentiste, utilisez la cartouche de gaz sur la bonbonne de gauche. Dans la pièce à rats, utilisez le NO2 sur les rats. Le code de la pièce à musique est "BECAG".

Julien G.

WITCH HAVEN

J'ai trouvé le patch permettant d'avoir une bonne dose d'énergie pour Witchhaven. Il faut éditer sa sauvegarde: fichier du type SVGN0.DAT. Au secteur 000, déplacements 325,326,327 remplacer les valeurs par trois fois FF.

Benoît

DARK FORCES

Les codes pour le Mac marchent aussi sur PC :

LABUG	= Passer dans les endroits inacessibles
LAPOGO	= Grimper très haut, attention, peut coincer dans les portes
LACDS	= Carte hyper détaillée
LAREDLITE	= Fige les ennemis. Si vous leur tirez dessus, ils ne tomberont que lorsque vous retaperez à nouveau le code (très pratique contre les Dark Troopers).
LADATA	= Donne vos coordonnées et le % de secret que vous avez découverts dans le niveau actuel.
LAIMLAME	= invincibilité
LAMAXOUT	= Toutes les armes, énergie, bouclier et munitions à fond et tous les objets.
LAPOSTAL	= Remet tout à fond
LARANDY	= Recharge les armes
LASKIP	= Vous fait passer au niveau suivant.
LAUNLOCK	= Tous les objets.

Et que l'entorse soit avec vous !

David Imboden

MECHWARRIOR 2

Quand vous êtes en mode "TRIAL" (Duel), changez votre nom pour avoir accès à d'autres Mechs.
- "Hobbes" donne le TARANTULA
- "Calvin" donne l'ELEMENTAL
- "Freebirthtoad" donne accès à chacune des 16 missions.

Francis Sponcet

HIGH SEA TRADER

Voici quelques patches sympathiques pour High Sea Trader sur PC. Lorsque l'on est en pleine mer et qu'il manque quelques rations ou des matériaux pour les réparations ou même des boulets pour tout faire péter... Toujours éditer la sauvegarde correspondante (grâce à PCTOOLS).
- les rations: octets 39023, 39027 (fruits), 39031, 39035
- les planches: octet 38980
- les voiles: octet 38984
- les armes: octet 38988
- les boulets: ronds 39083, 39084 chaîne 39087, 39088 grappe 39091, 39092

Arnaud De Juan

MAGIC CARPET 2

Certains niveaux de MC2 sont parfois frustrants par leur difficulté et nécessitent souvent un long labeur pour être maîtrisés. Si vous craquez, pas de panique, ce petit patch permet d'accéder facilement au niveau de votre choix :
- Allez dans le répertoire NETHERW\SAVE (en général sur C:). Faites des copies de sécurité du fichier de sauvegarde à modifier. Chargez une des sauvegardes (SAVEx.GAM) sous n'importe quel éditeur hexadécimal (par exemple PCTOOLS). Allez au 206e octet (secteur relatif 00000) et remplacez la valeur que vous y trouverez par le numéro de niveau auquel vous voulez aller (B pour le 11e, C pour le 12e, etc.), sauvez le fichier modifié. À présent, lancez le jeu, chargez la sauvegarde modifiée, et hop !

Une astuce cool pour finir : vous ne le savez pas, mais votre sorcier favori promène avec lui, et ce dès le premier niveau du jeu, un sort inépuisable et super-puissant : la création de châteaux ! Oui, qu'est-ce qu'on fait quand on crée un château, hein ? On aplatit le terrain, on creuse dans les parois, on bouche les trous (même les lacs de lave !). Et comme on peut démolir quand on veut un château (avec "SHIFT L") et le reconstruire ailleurs sans pénalité, on a sans le savoir une pioche capable d'agrandir les crevasses ou de créer des accès vers d'autres grottes ! Il faut d'abord que vous ayez un château au moins de niveau 2. Vous n'avez plus qu'à exploiter les cycles construction/destruction de château sur la paroi que vous voulez creuser ou la fissure que vous voulez agrandir (visez les angles avec la graine/château).

Sorcier gris

DOOM 2

Le code pour devenir dieu (IDDAD), c'est marrant, mais il ne marche pas en mode NIGHTMARE. Pour le faire fonctionner, voilà comment procéder :
- Sur la ligne de commande DOS, tapez : DOOM2 -RESPAWNING
- Choisissez le mode : HURT ME PLENTY

et le tour est joué... Vos ennemis ressusciteront et vous pourrez encore plus les massacrer.

Paul Doucet



DELTAROM

2, Rue Emile Pathé - BP 56 - 78401 Chatou Cédex
Tél. : (1) 34.80.95.00 - Fax : (1) 34.80.95.44
3615 DELTAROM - Vente uniquement par correspondance

Kits Multimédia - Cartes Sons - Enceintes

- Mitsumi 2x FX-001 D, Rebel Assault, Dragon Lore, Armored Fist......890 F
- Maxi kit 4x: Pana 4x IDE, Dark forces + Under kill. moon vf...1390 F
- Maxi Sound CD 4x : Pana 4x IDE , Maxisound 16, Hp, 3 jeux.......1990 F
- Maxi Sound Wave 32 FX.........850 F
- Carte Maxi KORG Wave 32... 720 F
- SoundBlaster 16 Value IDE.... 575 F
- SoundBlaster 16 PRO ASP.......890 F
- SoundBlaster Awe 32 Value.. 1.150 F
- Enceintes MLi691 2 x 4W.........175 F
- Enceintes SW 30 2 x 25W.........195 F
- Enceintes 2 x 100W ....390 F

LECTEURS CDROM

- MITSUMI 2xV FX 001D.............450 F
- PANASONIC DV CR 562 B .... 490 F
- MITSUMI IDE 4xV .... 950 F
- PANASONIC IDE 4xV .... 890 F

JEUX PC CDROM

- 11 TH HOUR VF....................339 F
- 7TH GUEST NF ....89 F
- A4 NETWORKS VF ....299 F
- ACES COLLECTION NF.....375 F
- ACES OF THE DEEP VF .....249 F
- ACES OVER EUROPE NF.....99 F
- Action Soccer Vf + gamepad.265 F
- ACTUA SOCCER VF...........315 F
- ALBION VF...........................335 F
- ALIENS VF............................365 F
- All New World of Lemmings 195 F
- Alone in the Dark 3 + 1 VF ...299 F
- ANVIL OF DAWN VF..........315 F
- APACHE LONGBOW VF ....375 F
- ASCENDENCY VF..................335 F
- Astérix: Le défi de César Vf..285 F
- ATARI 2600 Action Pack.......189 F
- BATTLE BUGS VF...............195 F
- BATTLE ISLE 3 NF..............345 F
- BIOFORGE VF......................295 F
- BURRIED IN TIME VF........325 F
- BUZZ ALDRIN'S NF ....99 F
- CAESAR 2 VF........................320 F
- CANNON FODDER 2 NF.......99 F
- CIVIL WAR VF.....................349 F
- Command : Aces of Deep vf..345 F
- Command & Conquer VF.....329 F
- COMMANDER BLOOD VF 195 F
- Complete Ultima 7 NF ....99 F
- CREATURE SHOCK VF........195 F
- CRITICAL PATH ....65 F
- CRUSADER No Remorse .....345 F
- CYBERIA ....249 F
- DAEDALUS Encounter VF....325 F
- DARK FORCES NF..............285 F
- DARK FORCES VF ....335 F
- DAY OF TENTACLE VF........95 F
- DESTRUCTION Derby NF...325 F
- DIGGERS VF ....95 F
- DISCWORLD VF ....145 F
- DOOM II NF..........................369 F
- DRAGON LORE VF ....145 F
- DUNGEON KEEPER ....Tél.
- DUNGEON MASTER 2 VF..369 F
- EARTH SIEGE VF ....235 F
- ECSTATICA NF.....................125 F
- EF 2000 (TFX 2) VF..............325 F
- FATAL RACING NF.............295 F
- F1 GRAND PRIX VF.............159 F
- F1 GRAND PRIX 2 VF..........335 F
- FADE TO BLACK VF...........345 F
- FIFA SOCCER 96 VF...........385 F
- FLIGHT UNLIMITED VF ...345 F
- FORT BOYARD VF..............295 F
- FULL THROTTLE VF ....365 F
- FX FIGHTER NF..................279 F
- GABRIEL KNIGHT VF.........235 F
- GABRIEL KNIGHT 2 VF.......Tél.
- GOBLINS 1 + 2 VF.................99 F
- GOBLINS 3 VF ....149 F
- Grand Prix Manager VF ......335 F
- HELL NF.................................99 F
- Heroes of Might & Magic vf 335 F
- HEXEN (Heretic 2) NF..........335 F
- HI - OCTANE VF.................295 F
- INCA VF ....99 F
- INCA 2 VF ....129 F
- INCA COLLECTION VF .....195 F
- INDY 4 VF ....95 F
- INDY CAR RACING NF ......125 F
- INDY CAR 2............................Tél.
- INFERNO VF ....195 F
- ISHAR TRILOGY NF..........285 F
- JAGGED ALLIANCE VF.....295 F
- JEWELS of ORACLE VF.....295 F
- KING QUEST 6 NF ....99 F
- KING QUEST 7 VF ....245 F
- King Quest Anthology NF .....249 F
- KYRANDIA 2 VF....................99 F
- KYRANDIA 3 VF..................229 F
- LANDS OF LORE VF ....99 F
- LARRY COLLECTION........249 F
- LAST DYNASTY VF............299 F
- LEISURE LARRY 6 VF........235 F
- LEMMINGS 3D NF ....325 F
- Le Secret des Templiers VF...295 F
- Little Big Adventure VF ....335 F
- LODE RUNNER VF ....235 F
- LOOM VF.................................95 F
- LORDS OF MIDNIGHT VF.335 F
- LOST EDEN VF....................245 F
- LOST IN TIME VF..................99 F
- LOST IN TIME 1&2 VF ....249 F
- MAGIC CARPET 2 VF.........335 F
- MARCO POLO VF ....255 F
- MARINE FIGHTERS VF .....185 F
- MECHWARRIOR 2 NF ....345 F
- MEGARACE VF ....95 F
- Micromachines 2 VF + Kit ....265 F
- MONKEY ISLAND VF..........95 F
- MONKEY ISLAND 2 VF........95 F
- MONOPOLY VF ....295 F
- MORTAL COIL NF...............265 F
- MORTAL KOMBAT 3 NF.....325 F
- MYST VF ....375 F
- NASCAR RACING NF..........295 F
- NASCAR Track Pack NF ......175 F
- NBA LIVE 95 VF ....325 F
- NEED FOR SPEED NF.........325 F
- NHL HOCKEY VF ....99 F
- NHL HOCKEY 96 VF ....385 F
- NOCTROPOLIS VF ....295 F
- NOVASTORM NF..................125 F
- OSCAR NF..............................95 F
- OUTPOST VF ....235 F
- OVERLORD VF ....99 F
- PATRICIAN NF......................99 F
- PERFECT PINBALL NF ......175 F
- PGA TOUR GOLF 96 VF .....375 F
- PHANTASMAGORIA VF.....415 F
- PITFALL NF..........................345 F
- PLAYER MANAGER 2 VF ..275 F
- POLICE QUEST 4 VF............235 F
- PRIMAL RAGE VF...............285 F
- PRISONER OF ICE VF ....295 F
- PSYCHO PINBALL NF ....279 F
- QUEST FOR GLORY 4 NF..235 F
- RAVEN VF ....345 F
- REBEL ASSAULT VF ....145 F
- REBEL ASSAULT 2 NF........365 F
- Riddle Of Master Lu VF ....325 F
- RISE OF THE ROBOTS........120 F
- RUGBY World Cup 95 VF....275 F
- SAM & MAX VF...................145 F
- SCREAMER NF....................250 F
- SIM CITY NF ....99 F
- SIM City 2000 collection VF .345 F
- SIM ISLE NF.........................295 F
- SIM TOWER NF...................299 F
- SIMON The Sorcerer II VF ..325 F
- SPACE HULK NF ....99 F
- SPACE QUEST 4 NF ....99 F
- SPACE QUEST 6 VF ....329 F
- SPACE QUEST Collection ....249 F
- Star Trek : 25 th Annivers. vf .99 F
- Star Trek Next Gen. VF ....345 F
- STONEKEEP VF ....Tél.
- STRIKE COMMANDER ....99 F
- SUKHOÏ - SU 27 VF.............345 F
- SUPER KARTS NF................195 F
- SYSTEM SHOCK ....125 F
- TEK WAR VF........................295 F
- TERMINAL VELOCITY......265 F
- THE DIG NF..........................345 F
- THEME PARK VF................295 F
- TIE FIGHTER Collector VF 345 F
- TILT VF ....245 F
- Transport Tycoon Deluxe vf..295 F
- ULTIMATE DOOM NF ....245 F
- ULTRA 3D PINBALL NF .....285 F
- Under Killing Moon VF.........195 F
- US NAVY FIGHTERS NF ....245 F
- US NAVY FIGHTERS VF ....335 F
- US Navy Fighter Gold VF .....415 F
- VIRTUA CHESS VF............ 299 F
- VIRTUAL POOL NF ....295 F
- VODOOLUNGE NF ....275 F
- VOYEUR ....295 F
- WARCRAFT 2 NF ....335 F
- WARHAMMER VF ....345 F
- WARRIORS VF.....................249 F
- Werewolf vs Commanche vf..345 F
- WETLANDS VF.....................295 F
- Who Shot JOHNNY ROCK..175 F
- Wing Commander III VF......369 F
- Wing Com. Armada VF.........269 F
- WIPE OUT NF ....315 F
- WITCHAVEN NF ....295 F
- WOODRUFF VF....................235 F
- WORMS VF...........................275 F
- Z VF...Tél.

VF : Jeu et notice en Français
NF: Notice en Français

CDROM DE CHARME GRATUIT

Pour tout achat de 3 CD de charme, DELTAROM vous offre un CDROM de charme au choix dans la liste, d'une valeur de 100 F maximum. Indiquez votre choix sur le bon.

OFFRE SPECIALE : JEU CDROM GRATUIT

Pour tout achat de CDROM d'un montant supérieur à 600 F ou 800 F, DELTAROM vous offre un jeu PC CDROM à choisir dans la liste correspondante. Offre valable dans la limite des stocks disponibles.

Pour tout achat supérieur à 600F : Corridor 7 - Critical Path - Gunship 2000 - Iron Helix Super Arcade Games

Pour tout achat supérieur à 800F : Diggers - Novastorm - Patrician - Rebel Assault - Rise of the Robot - Secret Weapons of Lutwaffe.

PC CDROM CHARME
Réservé aux Adultes

PC CDROM Vidéos & Interactifs

- 101 Sex Positions Part 2 ....220 F
- ASIAN HEAT ....225 F
- BEST OF DIGITAL XTC ....149 F
- BEST OF VIVID ....220 F
- BLIND SPOT........................112 F
- BROTHER AND SISTER....259 F
- BUSTING OUT....................190 F
- California Day Dreamer.......145 F
- CAMP DOUBLE ....95 F
- CHEATING ....148 F
- DIGITAL SEDUCTION.......125 F
- DIRTY LAUNDRY ....195 F
- Emmanuelle And Friends.....259 F
- ENDANGERED ....95 F
- FRAT GIRL DOUBLE DD .159 F
- GRADUATION FROM F.U.149 F
- GROUP THERAPY.............149 F
- HAMBURG SHOW GUIDE125 F
- HIDDEN OBSESSIONS.......125 F
- IMMORTAL DESIRES........112 F
- INDISCRETION...................149 F
- INTIMATE JOURNEY ....112 F
- MAIN STREET U.S.A............95 F
- MARRIED WOMAN ....95 F
- MASK....................................148 F
- MODEL WIFE ....225 F
- MYSTIQUE OF ORIENT ...190 F
- MYSTIQUE OF ORIENT 2.112 F
- NEW LOVERS.....................148 F
- New Machine 6 PAK (6 CD) 265 F
- NIGHT TRIPS (2 vol) ...245 F/vol
- NIGHT VISION ....149 F
- PARLOR GAMES ....112 F
- PUT IN GERE......................225 F
- SECRETS ....175 F
- SEX.......................................112 F
- SEXUAL OBSESSION........149 F
- SINFULLY YOURS.............149 F
- SIZZLE ....149 F
- STEAMY WINDOWS.........148 F
- SURFER GIRL ....95 F
- THE COVEN........................148 F
- THE FACE...........................149 F
- THE SWAP TWO ....148 F
- UP and Coming Executive ...149 F
- WACS ....195 F
- WEEKEND AT ERNIES........95 F

PC CDROM Photos

- ADULT PALATE 2 ....225 F
- AMERICAN GIRLS ....180 F
- AMERICAN GIRLS II.........180 F
- ANIMATED LUST ....85 F
- ASIAN PALATE ....180 F
- BABYS IN HEAT.................135 F
- BEAUTIES BODACIOUS...165 F
- BLONDE BOMBSHELLS...180 F
- BODACIOUS BEAUTIES..270 F
- BRABUSTERS.....................165 F
- CALIFORNIA BEAUTIES..270 F
- CARTOON FANTASY ....95 F
- CYBER WHORES...............125 F
- DAMSEL IN DISTRESS......125 F
- DYNASTIC FLOWERS........85 F
- GIRLS OF VIVID................140 F
- LA TRAVIATA ....85 F
- LUSCIOUS LESBIANS ......145 F
- ONLY 20 ....85 F
- ORAL ECSTASY.................169 F
- ORIENTAL NIGHT ....85 F
- PUSSY MANIA ....165 F
- RUBBER PHANTASIES......245 F
- SAKURA ....85 F
- SAKURA 2.............................85 F
- SEA, SEX AND SURF.........195 F
- SOUTHERN BEAUTIES.....230 F
- Teenage Street Sluts ....149 F
- VOLUPTUOUS VIXENS.....125 F
- WORLD'S BEST BUTTS ....149 F
- WORLD's BEST BREAST..139 F

PC CDROM VIDEO

- BEACH GIRL.........................65 F
- CROWBERRY........................65 F
- HENPECKING ....59 F
- INSATIABLE WOMAN.........65 F
- MEN'S CLUB.........................65 F
- OBSESSIONS.........................65 F
- PEARL MOVIE.......................65 F
- PINK LADIES........................65 F
- PRETTY BABY ....59 F
- SWEET SUMMER ....65 F
- TABOO ....65 F

JEUX INTERACTIFS

- CLUB CYBERLESQUE ......285 F
- DREAM MACHINE.............295 F
- LE JEU DE L'OIE VF..........285 F
- LOVE PYRAMID VF...........295 F
- NIGHT WATCH (2 vol) .225 F/vol
- PRIVATE PRISON VF.........285 F
- SAM BOTTE VF...................295 F
- SEX CASTEL.......................295 F
- SEX MOTEL VF...................225 F
- SEYMORE BUTTS ....295 F
- SPACE SIRENS ....245 F
- SPACE SIRENS 2 ....295 F
- STRIP POKER PRO VF.......289 F
- VIRTUAL VALERIE 2.........395 F
- VIRTUAL VIXENS ....195 F

Les prix indiqués sont T.T.C. - Sauf erreur typographique - Dans la limite des stocks disponibles
DELTAROM - S.A.R.L au capital de 120.000 F - RCS Versailles B 394 822 852

Bon de Commande à expédier ou faxer à DELTAROM

2, Rue Emile Pathé - BP 56 - 78401 CHATOU Cédex
Tél : (1) 34.80.95.00 - Fax : (1) 34.80.95.44

Nom .... Prénom ....
Adresse ....
Code postal .... Ville .... Tél. ....
❑ Je règle comptant par chèque bancaire, CCP ou par mandat
❑ ou par carte bancaire N° _ _ _ _ | _ _ _ _ | _ _ _ _ | _ _ _ _
Date expiration CB _ _ / _ _ ❑ Je certifie être majeur + signature (pour CDROM charme)
SIGNATURE

Référence	Prix

Les envois sont effectués en Colissimo ou Distingo.
Forfait Port : 32 F pour les CD - 60 F pour le matériel.
CEE et DOM-TOM : 60 F pour 3 CD + 20 F pour chaque 2 CD.
Toute première commande doit être effectuée par courrier (coupon de revue ou papier libre) et être réglée par chèque.

Port	
Total	

Si vous ne savez pas comment utiliser les patches, comment remplacer les octets dans un fichier ou ce qu'est l'hexa, il suffit de nous demander le mode d'emploi, qu'on ne publie pas chaque mois parce que ça prendrait trop de place, mais qu'on vous enverra en échange d'une enveloppe timbrée à vos nom et adresse.

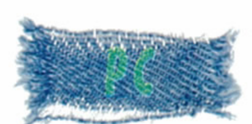
WARCRAFT

Mes patchs sont en Q-Basic (celui avec le DOS, tapez QBASIC au prompt) car ils portent sur 8 192 octets. Les programmes marchent tous de la même manière : ils demandent le numéro de sauvegarde de 1 à 7 (mode single player) et font patienter. Attention, répondez correctement, il n'y a pas de test d'erreur. Pour ceux qui n'ont ni PC-Shell ni Norton, ni d'autre éditeur hexadécimal, je donne les patches du fric, 2 milliards de lumber et de gold :

```
INPUT "Numéro de la sauvegarde: ",
nOPEN "SAVE" + CHR$(n + 48) + ".SAV" FOR BINARY AS 1a& = 2000000000
PUT 1, 1543, a&
PUT 1, 1563, a&
CLOSE
PRINT "Terminé !"
```

Mais voici un truc inédit : découvrir entièrement le terrain.

```
INPUT "Numéro de la sauvegarde: ", n
OPEN "SAVE" + CHR$(n + 48) + ".SAV" FOR BINARY AS 1
a% = 2560
FOR i = 0 TO 4095
PUT 1, i * 2 + 37731, a%
NEXT
CLOSE
PRINT "Terminé!"
```



Et encore plus fort: aplanir tout le terrain.

```
INPUT "Numéro de la sauvegarde: ", n
OPEN "SAVE" + CHR$(n + 48) + ".SAV" FOR BINARY AS 1
a% = 128
b% = 0
FOR i = 0 TO 4095
  PUT 1, i * 2 + 4963, a%
  PUT 1, i * 2 + 13155, b%
NEXT
CLOSE
PRINT "Terminé!"
```

Nicolas

PANZER GENERAL



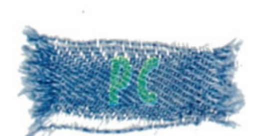
Si vous êtes bloqué par une stupide batterie de DCA (ou n'importe quel autre engin adverse), une solution pratique : faites-la disparaître. Pour cela, il faut éditer sa sauvegarde (avec PC Tools, par exemple). Lorsque les noms des unités ennemies (suivies de leurs caractéristiques) apparaissent dans la colonne des valeurs ASCII, remplacez les valeurs hexadécimales par 00 jusqu'au nom de l'unité suivante (ou par des blancs avec la touche espace, si vous pouvez intervenir directement sur les valeurs ASCII). Répétez cette opération pour toutes les unités que vous voudrez. Nota : si vous avez peur de vous tromper, utilisez les noms des unités qui se trouvent à la fin de la notice.

Jerôme S.

Envoyez-nous vos meilleurs trucs et astuces, vous gagnerez 300 F par soluce publiée et 50 F par astuce (codes de niveau, patches, mots de passe, touches secrètes, conseils, etc.). Envoyez le tout à Joystick, «Jeux Crack», 10 rue Thierry Le Luron, 92592 Levallois-Perret Cedex.

ARENA THE ELDER SCROLLS

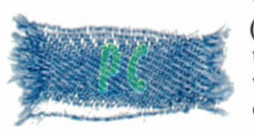
Voici quelques codes intéressants pour Arena. À utiliser sans modération avec la carte Action Replay. À mort les Gobs !



A3BE00A00 points d'expérience illimités
A3AD60B64 points de vie illimités
A3AD30B64 points de force (STR)
A3AD30C64 points d'intelligence (INT)
A3AD30D64 points de volonté (WIL)
A3AD30E64 points d'agilité (AGI)
A3AD30F64 points de vitesse (SPD)
A3AD40064 points d'endurance (END)
A3AD40164 points de perspicacité (PER)
A3AD40264 points de chance (LUC)

Ranger Alpha

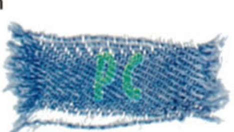
SPACE HULK



Marre de vous faire exploser par les Gene Stealers ? Voilà une combine pour les détruire à volonté, simplement en pressant une touche. Commencez par aller sur votre disque dur, dans le répertoire de Space Hulk. Vous devriez trouver un truc qui s'appelle HULK.BAT et qui sert à démarrer le jeu. Faites une copie de secours de ce fichier au cas où. À présent, chargez-le dans un éditeur de texte (edit, etc.). Modifiez la ligne qui lance le jeu, simplement en rajoutant à la fin "cheat" (sans guillemets et séparé par un espace du reste). Sauvez HULK.BAT et lancez le jeu. Maintenant, si les raseurs deviennent trop pressants, appuyez sur W (Z en AZERTY) pour qu'ils mordent la poussière.

MikroB

THE NEED FOR SPEED



Il est possible d'accéder à un septième parcours en remportant toutes les courses en mode tournoi, mais... En remportant DEUX FOIS toutes les courses en mode tournoi, on accède dans l'écran "View Credits", où toute l'équipe de développement du jeu est représentée, à des codes qui permettent :

- de piloter style Rallye (effet routes couvertes de gravier),
- d'accélérer la vitesse des autres concurrents (mode Arcade),
- de piloter une voiture de 800 chevaux (croyez-moi, ça décoiffe !).

1) Pour piloter en mode Rallye, tapez EAC(espace)RALY comme nom de pilote EN MAJUSCULES (EQC RQLY sur un clavier AZERTY).
2) Pour piloter en mode Arcade, tapez EAC(espace)WARP comme nom de pilote et toujours EN MAJUSCULES (EQC ZQRP).
3) Pour piloter la voiture de 800 chevaux, tapez EAC(espace)POWR comme nom de pilote encore en majuscules (EQC POZR).

Fast Lacsap

ULTIMATE SOCCER MANAGER

Pour Ultimate Soccer Manager, sur la liste des transferts, quand vous voulez acheter un joueur dont la valeur est supérieure à 3 0000 000, mettez votre offre supérieure au total de votre argent disponible. Ils vous diront "vous n'avez pas assez", ensuite fixez votre prix (autre que 0) et ils accepteront le transfert de toute façon. Avant chaque match important, sauvegardez ; si vous perdez, reprenez la sauvegarde et recommencez le match.

Mr George

GUIDE




RÉPONSES MICRO

Je possède un 486DX2 66 avec une carte Sound Galaxy 16 bits à laquelle j'ai adjoint un Korg Wave Upgrade pour passer en General Midi. Ayant pu essayer votre dernier CD-ROM chez un ami, j'ai remarqué un fait important (pour moi, du moins) dans Simbillou Game. Il s'agit des phrases audio simulées buggées que l'on peut ouïr lorsqu'on clique sur certains menus. C'est comme si la voix était accélérée avec, de surcroît, un léger effet d'écho. Moi, avec ma carte-son, je fais la même chose, sauf que là, le bug est réel. D'où cela peut-il bien provenir, sachant que j'ai essayé toutes les configurations possibles concernant les paramètres d'IRQ et DMA, et que cela ne change rien ? J'ai un autre problème à vous exposer, plus ou moins en rapport avec celui décrit précédemment. Cette fois, cela concerne le General Midi. Ce dernier mode marche très bien sous "fenêtres 3.1", mais pas vraiment sous DOS. À chaque fois que je configure mes jeux en General Midi, soit on me dit que cela ne correspond pas au hardware présent, soit rien ne sort de mes HP. J'ai réussi une seule fois cette opération avec SimCity 2000 en le configurant en WaveBlaster. Quel est le problème ?
Xavier Hyver

Vos problèmes viennent d'un fait bien simple malgré la présence d'un connecteur au bon format, la Sound Galaxy 16 n'est pas 100 % compatible WaveBlaster (notez qu'Aztech, le fabricant de la Sound Galaxy, propose sa propre extension Wavetable). Or, la Korg Upgrade est prévue pour remplacer (en mieux) cette carte. Si vous voulez tirer le maximum de votre extension Wave/General Midi, il faudra donc que vous remplaciez votre carte Sound Galaxy 16 par une Sound Blaster supportant l'extension Wave (modèles Basic, Sound Blaster ASP, AWE32,...) ou une carte compatible SoundBlaster au niveau extension Wavetable (Maxi Sound 16, etc.).

J'ai un 486 DX2 66 avec carte contrôleur et carte graphique VLB. Je voudrais améliorer les performances de mon micro, et pour cela j'hésite entre plusieurs solutions :
1) Un overdrive Pentium 83. Mais j'ai lu dans un article qu'il faut un 486 de moins de deux ans. Est-ce vrai ? À quelle fréquence tourne-t-il, puisque mon processeur double déjà la fréquence de la carte mère ? Et avec un overdrive DX4 100 ?
2) Une carte mère Pentium. Problème, je ne veux pas changer mon matériel qui est en VESA, et je n'ai trouvé que des cartes mères PCI pour Pentium (ou mixte PCI/VLB, avec de gros problèmes de conflits). Peut-on trouver une carte mère Pentium VLB ?
3) Je crois qu'il est possible de mettre un 586 sur une carte mère 486 DX4 100. Est-ce vrai ? Le 586 est-il disponible ?
Michael Humbert

Effectivement, il faut disposer d'une carte mère très récente pour qu'elle accepte un overdrive Pentium (équipée d'un support spécial 237 broches blanc et disposant d'une alimentation en 3.3 V). Mais comme actuellement toutes les cartes 486 vendues ne supportent pas ce type de processeur, il vaut mieux vérifier systématiquement la compatibilité avec le P24CT (overdrive Pentium 83) avant achat. L'Overdrive 83 MHz utilise une fréquence d'horloge externe de 33 MHz (f X 2.5). Le 486 DX4 100 nécessite également une carte mère moderne (alimentation en 3.3 V), il utilise une fréquence externe de 33 MHz (horloge carte mère). Il n'y a pas à notre connaissance de carte mère 100 % VLB pour Pentium. Le 586 étant l'ancien nom du Pentium le 586 est bien disponible. Il faut une carte mère Pentium pour l'utiliser. Une carte mère 486 DX4 100 peut éventuellement accepter un overdrive Pentium, mais pas un "vrai" Pentium car il faut une architecture 64 bits pour bien exploiter un Pentium, et les cartes mères à base de 486 sont des 32 bits. Au niveau puissance, les Pentium 66 MHz, Overdrive 83 MHz et 486 DX4 100 sont assez proches et doubleraient sensiblement les performances par rapport à votre machine actuelle.



Un petit renseignement siouplaît : quelle est la différence entre le modem et le réseau ?
Franck R.

Un modem (Modulateur-Démodulateur) est un dispositif électronique dédié à la communication entre ordinateurs au travers de lignes téléphoniques. Il transforme les signaux digitaux (logiques) composant l'information manipulée par un ordinateur en signaux analogiques (en les modulant par exemple en modulation de fréquence) et les transmet sur la ligne téléphonique. Le modem est également capable de l'opération inverse : transformer les signaux analogiques arrivant sur la ligne téléphonique en signaux logiques compréhensibles par l'ordinateur. Quand un modem ne sait réaliser qu'une opération de ce type à la fois, on parle de modem "half duplex" (il ne peut émettre et recevoir en même temps, mais effectue ces tâches l'une après l'autre). Si le modem peut émettre et recevoir des informations en même temps, il s'agit d'un modem "full duplex". Simultanément au codage/décodage logique/analogique, un modem transforme les informations de mode parallèle en mode série ou du mode série en mode parallèle. La transmission de données en parallèle utilise plusieurs fils en même temps à raison d'un bit par fil : c'est ainsi que fonctionne le bus de données d'un PC 486 qui transporte l'information par paquets simultanés de 32 bits. La transmission de données en série envoie les bits les uns après les autres uniquement avec deux fils conducteurs et est donc la plus adaptée aux lignes téléphoniques. La vitesse de transmission d'un modem se mesure en bits/seconde. Attention, bien qu'on utilise communément le baud à cet usage, ce dernier est l'unité de rapidité de modulation ; et si votre modem est capable de transmettre 2, 3 ou 4 bits à la fois (si, si c'est possible sur 2 fils, car les signaux transmis sont analogiques), à 1 000 Bauds on obtient respectivement une vitesse de 2 000, 3 000 ou 4 000 bits/s. Les meilleurs modems actuels transmettent à 28 800 bits/s sur ligne téléphonique normale.
Un réseau est également un dispositif pour faire communiquer entre eux des ordinateurs, sauf que là, il s'agit de connexions directes d'ordinateur à ordinateur, et que l'information qui circule sur les câbles reliant les machines est digitale. La connection directe des ordinateurs à pour avantages : une plus grande vitesse (des vitesses de transmission de plusieurs Mbits/s sont courantes) et la possibilité de relier un grand nombre d'ordinateurs entre eux (par modem, on ne peut mettre que deux ordinateurs en communication en même temps). Par contre, les réseaux sont limités dans la longueur des liaisons entre machines, alors qu'un modem n'a pas de limitations de distance de fonctionnement. En pratique, il est rare que l'on dépasse la centaine de mètres, bien qu'en usant de matériel spécial onéreux (amplificateurs de ligne, liaison en fibre optique) on puisse créer des réseaux avec des liaisons kilométriques.

RAM, BIOS, RLL ?, SCSI??, EISA???, DMA !, Quoi ? Vous ne parlez pas encore couramment "computer" ? Mais alors, comment comprendre votre engin favori ? Faut-t-il attendre qu'il apprenne à parler "humain" ? S'il tousse, l'IRQ est-il grippé ou l'HDD n'a-t-il pas encore attrapé un virus avec ses mauvaises fréquentations ? S'il fume, est-ce par excès de nervosité VLB, ou simplement une surchauffe CPU ? Voilà de bien cruelles questions. Reprenez le dessus, montrez à la machine qui est le plus fort ! Exposez-nous vos interrogations ou déboires techniques, nous traduirons. Écrivez à : Joystick REPONSES MICRO, 10 rue Thierry Le Luron 92592 Levallois Perret Cedex.

Le petit personnage est tiré de Colonization, l'excellent jeu de MicroProse.

VENTE PAR CORRESPONDANCE UNIQUEMENT

WIAL FRANCE S.A.R.L.

Tél.: (1) 39 87 09 90 - Fax: (1) 39 85 88 80

Tenez vous informé des dernières nouveautés, commandez directement, grâce au nouveau service minitel :

3615 ALLGAMES*WIAL 2,23 FF mn



Horaires d'appel du Lundi au Samedi : 10 heures à 19 heures

IBM PC & COMPATIBLES

Titre	Prix
1942 THE PACIFIC AIR WAR 3,5	MF 199
A 4 NETWORK S 3,5	VF 299
ALADDIN 3,5	VF 249
AL-QADIM 3,5	VF 239
ARCHON ULTRA - SSI - 3,5	249
ARENA - THE ELDER SCROLLS - 3,5	MF 335
BLACKHAWK 3,5	VF 299
BLUES BROTHERS JUKE BOX ADVENTURE 3,5	119
BRETT HULL HOCKEY 95 3,5	MF 345
BUREAU 13 3,5	VF 325
CAMPAIGN II 3,5	MF 119
CANNON FODDER II 3,5	VF 249
CARLOS 3,5	MF 89
CHAOS ENGINE 3,5	MF 245
CHESS MANIAC 3,5	MF 179
CIVILISATION 3,5	VF 139
COLLECTION AVENTURE DELPHIN 3,5	VF 229
COLONIZATION 3,5	**VF 199**
COMANCHE + ARMORED FIST 3,5	MF 295
CORRIDOR 7 3,5	MF 119
CURSE OF ENCHANTIA 3,5	MF 145
CYCLONES 3,5	MF 245
DARK LEGIONS 3,5	229
DAWN PATROL 3,5	VF 349
DEFENDER OF THE EMPIRE 3,5 (DATA)	MF 219
DELTA V. 3,5	MF 175
DESCENT 3,5	MF 275
DETROIT 3,5	VF 349
DOGFIGHT-MICROPROSE 3,5	VF 159
DREAMLANDS COMPILATION 3,5	MF 139
DREAMWEB 3,5	MF 145
DUNE II 3,5	149
DUNGEON HACK + EYE OF BEHOLDER III 3,5	VF 299
DUNGEON MASTER II 3,5	VF 399
EARTH SIEGE 3,5	VF 229
EARTH SIEGE SCENARY 3,5	VF 199
EUROPEAN CHAMPIONSHIP 92 3,5	MF 109
EVASIVE ACTION 3,5	MF 275
FIELDS OF GLORY 3,5	VF 269
FIFA INTERNATIONAL SOCCER 3,5	MF 279
FIRST ENCOUNTER 3,5	VF 279
FORMULA 1 GRAND PRIX	MF 179
GREAT NAVAL BATTLES II 3,5	MF 269
HARPOON 5,25	MF 79
HARRIER JUMP JET-MICROPROSE 3,5	MF 189
HEIMDALL II 3,5	VF 145
HEXEN (HERETIC 2) 3,5	**MF 329**
HIRED GUNS 3,5	MF 89
INCA II -WIRACOCHA- 3,5	VF 129
IN EXTREMIS 3,5	VF 129
INHERIT THE EARTH 3,5	159
IRON CROSS 3,5	269
KNIGHTS OF THE SKY	MF 129
LASER SQUAD 5,25	MF 149
LE LIVRE DE LA JUNGLE 3,5	**VF 199**
LITIL DIVIL 3,5	MF 125
LITTLE BIG ADVENTURE 3,5	VF 335
LODE RUNNER 3,5	MF 269
LUCASARTS HEROES 3,5	VF 299
MAGIC CARPET 3,5	VF 319
MANHUNTER NEW YORK 3,5	MF 149
MIGHT & MAGIC III 3,5	VF 169
MIGHT & MAGIC IV 3,5	VF 169
MIGHT & MAGIC V 3,5	VF 169
NASCAR RACING 3,5	VF 289
NASCAR TRACK PACK 3,5	MF 185
NICK FALDO GOLF 3,5	MF 169
ONE MUST FALL 3,5	MF 299
PATRICIANS 3,5	**VF 159**
PGA GOLF PLUS 5,25	MF 69
PINBALL CRYSTAL CALIBURN -WINDOWS- 3,5	MF 149
PIZZA TYCOON 3,5	295
PLANETE FOOTBALL 3,5	MF 169
PLAYER MANAGER II 3,5	**VF 279**
PREHISTORIC II 5,25	MF 199
PRIVATEER SPEECHPACK 3,5	MF 159
PROJECT NOMAD 3,5	MF 229
QUARANTINE 3,5	VF 275
RALLEY 3,5	VF 189
RAPTOR 3,5	**MF 289**
RAVENLOFT 3,5	VF 245
REACH FOR THE SKIES 3,5	139
RED HELL 3,5	MF 319
RETURN OF THE PHANTOM 3,5	MF 179
RETURN TO ZORK 3,5	MF 99
REUNION 3,5	VF 99
RISE OF THE ROBOTS 3,5 VGA	VF 259
ROBINSON'S REQUIEM 3,5	VF 149
ROI LION 3,5	VF 239
RYDER CUP 3,5	MF 119
SAM & MAX - HIT THE ROAD - 3,5	VF 319
SCOTTISH OPEN 3,5	VF 259
SHADOWCASTER 3,5	MF 95
SHERLOCK HOLMES 5,25	MF 65
SIM CITY 2000 KIT URBAIN 3,5	VF 169
SIM CLASSICS I. 3,5	**MF 309**
SPACE QUEST IV 5,25	VF 99
STRONGHOLD & VEIL OF DARKNESS 3,5	VF 259
STUNT ISLAND 3,5	MF 139
SUBWAR 2050 3,5	MF 179
SUPER KARTS 3,5	MF 269
SUPERSKI III 3,5	VF 99
SYSTEM SHOCK 3,5	VF 279
TERRACE 3,5	VF 99
THEATRE OF WAR 5,25	MF 79
THE HORDE 3,5	MF 149
TIE FIGHTER 3,5	VF 285
TOWER ASSAULT	MF 279
TRANSPORT TYCOON MISSION 3,5	VF 155
WARRIORS 3,5	VF 275
WINTER OLYMPICS 3,5	VF 225
WIZKID 3,5	MF 135
WOLF 3,5	**99**
WORMS 3,5	**VF 239**
X-COM - TERROR FROM THE DEEP- 3,5	VF 295
X-WING 3,5	MF 239
ZEPPELIN 3,5	295

CD ROM PC

Titre	Prix
3-D ULTRA PINBALL	**MF 325**
10TH ANNIVERSAIRE	189
A 4 NETWORKS	VF 309
ACES COLLECTION -SIERRA-	MF 345
ACROSS THE RHINE	MF 349
ACTION SOCCER	VF 289
ACTUA SOCCER	**VF 299**
AEGIS GUARDIAN OF THE FLEET	199
AIR POWER	VF 349
ALBION	**TEL**
ALIENS -A COMIC BOOK ADVENTURE-*	**VF 365**
ALIEN ODYSSEY	**VF 299**
ALL NEW WORLD OF LEMMINGS	MF 129
ALONE IN THE DARK III	VF 379
AL UNSER JR -WINDOWS 95-	VF 289
ANVIL OF DAWN	**TEL**
APACHE LONGBOW	VF 389
ARMORED FIST	MF 249
ASCENDANCY	**VF 359**
ATTACK STACK (9 CD)	269
BATTLE BUGS	VF 219
BATTLE CHESS COLLECTION	149
BATTLEDROME	MF 219
BATTLE ISLE	MF 119
BATTLE ISLE 3*	**VF 359**
BC RACERS	MF 259
BENEATH A STEEL SKY + CANNONFODDER	VF 319
BERLIN	**TEL**
BIOFORGE	VF 329
BIT MAP BROTHERS COMPILATION	MF 199
BOBBY FISHER TEACHES CHESS	MF 299
BOB DYLAN HIGHWAY 61	349
BODY BLOWS	129
BRAIN DEAD 13	**TEL**
BRETT HULL HOCKEY 95	MF 349
BUREAU 13	289
BURIED IN TIME	**VF TEL**
BURN CYCLE	**VF 279**
BUZZ ALDRINS RACE INTO SPACE	MF 199
CAESAR II	**VF 319**
CANNON FODDER II	**VF 129**
CARTON ROUGE -COUPE DU MONDE-	VF 309
CENTRAL INTELLIGENCE	MF 149
CHAOS CONTROL	VF 309
CHAOS ENGINE	MF 195
CHESSMASTER 4000	MF 159
CIVNET	**TEL**
COLLECTION AVENTURE -DELPHINE-	VF 239
COLONIZATION	VF 339
COMBAT CLASSICS III	MF 289
COMMAND & CONQUER	VF 359
COMMAND : ACES OF THE DEEP*	VF 369
COMMANDER BLOOD	VF 229
CONSPIRACY	VF 99
COVER GIRL STRIP POKER	129
CREATURE SHOCK	**VF 129**
CRITICAL PATH	179
CRUSADER : NO REMORSE	**VF 359**
CYBERIA	269
CYBER JUDAS	**TEL**
CYBERMAGE	**TEL**
CYBERWAR	VF 369
CYCLEMANIA	MF 129
CYCLONES -SSI-	MF 99
DARK LEGIONS	239
DARK FORCES	VF 349
DAY OF THE TENTACLE	VF 159
DAWN PATROL	**MF 129**
DELTA V	MF 149
DESCENT	MF 279
DESCENT 2	**TEL**
DESERT STRIKE	**169**
DESTRUCTION DERBY	**MF 309**
DIGITAL LOVE	MF 159
DIGGERS	129
DISCWORLD	VF 189
DOCTEUR RADIAKI	MF 135
DOMINUS	289
DOOM II	**MF 359**
DRACULA UNLEASHED	199
DRAGON LORE	VF 189
DRAGONSPHERE	MF 149
DREAMWEB	MF 149
DUKE NUKEM 3D	**TEL**
DUNGEON KEEPER	**TEL**
DUNGEON MASTER II	VF 399
EARTHSIEGE	159
ECSTATICA	MF 179
EMPIRE II	**TEL**
EUROPEAN CHALLENGE KICK OFF 3	VF 159
F1 GRAND PRIX II*	**VF 349**
FADE TO BLACK	VF 375
FATAL RACING	**MF 289**
FIELDS OF GLORY	VF 179
FIFA INTERN. SOCCER + GRAVIS GAMPAD	**249**
FIFA SOCCER 96	**VF 355**
FIRST ENCOUNTER	VF 289
FIGHTER WING	MF 319
FLIGHT LIGHT	MF 319
FLIGHT PACK 2 COMPILATION	189
FLIGHT SIM TOOL KIT	MF 139
FLIGHT UNLIMITED	**VF 299**
FORMULA 1 GRAND PRIX	MF 169
FORT BOYARD	**VF 299**
FRONTIER COMPILATION	MF 319
FULL THROTTLE	**VF 379**
GADGET -WINDOWS-	335
GEEKWAD	MF 249
GENE WARS	**TEL**
GOBLINS	MF 259
GOLDEN 10 COMPILATION	MF 199
GRAND PRIX MANAGER *	**VF 345**
GREAT NAVAL BATTLES II	MF 139
GREAT NAVAL BATTLES III	MF 299
GREMLIN COLLECTION	119
GUILTY	VF 329
GUNSHIP 2000	MF 179
HAMMER OF THE GODS	MF 159
HARD BALL 4	**299**
HARD BALL 5	**349**
HARPOON CLASSIC VERSION 1,5	249
HEART OF DARKNESS*	VF 359
HEIMDALL II	VF 149
HELL	VF 379
HEROES OF MIGHT & MAGIC	**TEL**
HEXEN (HERETIC 2)	**MF 339**
HI-OCTANE	VF 369
INDIANA JONES III	VF 139
INDIANA JONES 4	VF 159
INDY CAR RACING	MF 129
INDY CAR RACING 2*	MF 275
INFERNO	VF 209
INHERIT THE EARTH	VF 169
IRON ASSAULT	VF 299
IRON HELIX	199
ISHAR TRILOGY	VF 259
JAGGED ALLIANCE	**VF 299**
JET FIGHTER III	**TEL**
JET SKI RAGE	**TEL**
JEWELS OF THE ORACLE	VF 309
JOURNEYMAN PROJET TURBO -WINDOWS-	149
JUMP RAVEN	MF 299
JUNGLE STRIKE	MF 179
KING QUEST COLLECTOR 1-6	249
KING'S QUEST VII	VF 345
KYRANDIA II - HAND OF FATE -	VF 129
KYRANDIA III -MALCOM'S REVENGE-	**VF 129**
L'ENTRAINEUR*	**VF 349**
LABYRINTH OF TIME	MF 129
LANDS OF LORE	MF 129
LEGEND OF KYRANDIA + HOOK	VF 139
LEISURE SUIT LARRY COLLECTOR	MF 299
LEMMINGS 3D	**MF 349**
LINKS 389 PRO	MF 249
LINKS COLLECTOR	MF 119
LITIL DIVIL	MF 129
LITTLE BIG ADVENTURE	VF 335
LIVE ACTION FOOTBALL	MF 349
LOOM	MF 159
LORDS OF MIDNIGHT	VF 365
LOST EDEN	**VF 249**
L-ZONE 2. VERS. -WINDOWS-	309
M1 TANK PLATOON	**139**
MACHIAVELLI THE PRINCE	MF 299
MAGIC CARPET 2	VF 369
MANCHESTER UTD, THE DOUBLE	**TEL**
MANTIS	MF 399
MARCO POLO	VF 289
MARINE FIGHTERS -DATA-	VF 209
MASTER PIECE COLLECTION	**299**
MASTER OF MAGIC	VF 309
MASTER OF ORION	MF 179
MECHWARRIOR II	MF 359
MEGA RACE	MF 139
MICHAEL JORDAN IN FLIGHT	MF 119
MICRO MACHINES II	VF 299
MIG-29 FULCRUM & GUNSHIP	MF 129
MILE HIGH CLUB (8 CD)	359
MONKEY ISLAND	VF 149
MONKEY ISLAND 2	VF 159
MORTAL COIL*	VF 269
MORTAL KOMBAT 3	**MF 299**
MYST	VF 379
MYSTIC MIDWAY	MF 149
MYTHES ET LEGENDES *	**VF 279**
NASCAR TRACK PACK	MF 189
NAVY STRIKE	**TEL**
NBA JAM	**TEL**
NBA LIVE 96	**TEL**
NEED FOR SPEED	**MF 349**
NHL HOCKEY	MF 129
NHL HOCKEY 96	**MF 389**
NHL HOCKEY 95	MF 325
NOCTROPOLIS	VF 345
NORTH & SOUTH	**99**
NOVASTORM (+ 2 JEUX)	239
OVERLORD	VF 139
PACIFIC ISLAND	MF 149
PANZER GENERAL II *	**299**
PERFECT PINBALL	MF 179
PHANTASMAGORIA	VF NC
PHANTASY FEST COMPILATION	189
PINBALL FANTASIES DELUXE	MF 279
PINBALL ILLUSIONS	**TEL**
PINBALL MANIA -WINDOWS-	MF 279
PIRATES GOLD	MF 169
PITFALL -WINDOWS 95-	VF 365
PIZZA TYCOON	299
PLAYER MANAGER II	**VF 289**
POPULOUS II + POWERMONGER	MF 119
POWER DRIVE	MF 179
POWERHOUSE	VF 359
PRIMAL RAGE	MF 289
PRISONER OF ICE	VF 309
PRIVATEER	MF 119
PRO HOCKEY 95	VF 339
PROJECT NOMAD	MF 239
PRO PINBALL	**TEL**
PSYCHOTRON	MF 339
PSYCHO PINBALL	VF 329
QUARANTINE	VF 269
QUEST & FUN	MF 169
QUEST FOR GLORY IV	MF 299
RAILROAD TYCOON DELUXE	**139**
RAVEN*	**VF 349**
RAYMAN	**TEL**
REBEL ASSAULT	VF 199
REBEL ASSAULT 2 *	**VF 365**
RED BARON + RAILROAD TYCOON	MF 139
RED GHOST*	**VF 369**
RED STORM RISING + SILENT SERVICE II	MF 139
RENEGADE -BATTLE FOR JACOBS STAR-	MF 299
RETRIBUTION	MF 149
RIDDLE OF MASTER LU	**TEL**
ROAD WARRIOR	**TEL**
ROYAL FLUSH PINBALL	219
SAM & MAX -HIT THE ROAD-	VF 199
SCREAMER	**MF 259**
SECRET WEAPONS OF THE GERMAN LW	MF 159
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	**VF 289**
SHADOWCASTER	MF 119
SHADOW OF THE COMET	VF 299
SHANNARA	**TEL**
SHELLSHOCK	**TEL**
SILENT HUNTER	**TEL**
SIM CITY 2000 -COLLECTION-	VF 359
SIM CITY ENHANCED	VF 129
SIM ISLE*	VF 335
SIMON THE SORCEROR	VF 339
SIMON THE SORCEROR II	**TEL**
SIM TOWER*	VF 329
SLIPSTREAM 5000	MF 239
SPACE HULK	MF 129
SPACE HULK -BLOOD ANGELS-	**TEL**
SPACE QUEST 6	VF 345
SPACE QUEST COLLECTION 1-5	MF 319
SPACE SHUTTLE	139
SPACESHIP WARLOCK	MF 319
SSN-21 SEAWOLF	VF 119
STAR CRUSADER	MF 289
STAR TREK SUPER EDITION	MF 139
STAR TREK 25. ANNIVERSAIRE	MF 129
STAR TREK EMISSARY COLLECTION	**299**
STAR TREK - THE NEXT GENERATION	VF 369
STONEKEEP	**TEL**
STRICKE COMMANDER	MF 119
STRIKER	MF 279
SU-27 FLANKER	**VF 359**
SUPER KARTS	VF 279
SUPER STREET FIGHTER II TURBO	MF 269
SYNDICATE + UFO	VF 239
SYNDICATE PLUS	VF 119
SYSTEM SHOCK	VF 349
TANK COMMANDER	VF 329
TERMINAL VELOCITY	MF 275
TEK WAR	**TEL**
TFX EUROFIGHTER 2000	**VF 349**
THE 7TH GUEST	MF 129
THE 11TH HOUR*	VF 359
THE CIVIL WAR	VF 359
THE DAEDALUS ENCOUNTER	VF 329
THE DIG*	**MF 345**
THE HIVE -WINDOWS 95- *	**289**
THEIR FINEST HOUR	**MF 159**
THE ORION CONSPIRACY	VF 329
THE PERFECT GENERAL II	MF 379
THIS MEANS WAR	**TEL**
THUNDERSCAPE	**TEL**
TICONDEROGA	**TEL**
TIE FIGHTER COLLECTION*	**VF 355**
TIME GATE	**VF 345**
TILT	**MF 259**
TOP GUN	**TEL**
TRANSPORT TYCOON DELUXE	**VF 299**
ULTIMA 7 THE COMPLETE	MF 129
ULTIMATE DOOM	MF 259
ULTIMATE FOOTBALL	309
ULTIMATE GAME COLLECTION	199
ULTIMA UNDERWORLD 1 + 2	MF 129
UNIVERSE	MF 119
US NAVY FIGHTER GOLD	**VF 429**
VIRTUA CHESS	VF 349
VIRTUAL POOL	MF 349
VOODOO LOUNGE ROLLING STONES	**MF 249**
WARCRAFT	MF 349
WARCRAFT II *	**MF 359**
WAR GAME COLLECTION -SSI-	**TEL**
WARHAMMER *	**MF 359**
WARRIORS	VF 299
WEREWOLF VS COMANCHE	VF 379
WETLANDS	**MF 289**
WHO SHOT JOHNNY ROCK	329
WING COMMANDER II	MF 119
WING COMMANDER 4	**TEL**
WIPE OUT	**MF 299**
WITCHAVEN	**TEL**
WOLF	VF 249
WORMS	**VF 279**
WORLD OF XEEN	239
XCOM -TERROR FROM THE DEEP-	VF 299
X-WING COLLECTOR	MF 339
Z*	VF 299
ZEPHYR	MF 99
ZEPPELIN	299
ZORRO	MF 259

EDUCATIFS ET CULTURELS

Titre	Prix
10 ANS DE FORMULE 1 AYRTON CD PC	259
ANGLAIS + AVANCE CD PC	419
ANGLAIS + BUSINESS CD PC	419
ANGLAIS + CONFIRME CD PC	419
ANGLAIS + DEBUTANT CD PC	419
ANGLAIS + MOYEN CD PC	419
ATLAS DE L'EUROPE CD PC	**299**
AVENTURES EN SAFARI CD PC MAC	219
CEZANNE CD PC MAC	359
CINEMANIA 95 CD PC	399
DICT. HACHETTE MULTIMEDIA CD PC	649
EN COMPAGNIE DES BALAINES CD PC	269
EXPEDITION AMAZONE HYBRIDE CD PC	**279**
GAUGUIN, BAUDELAIRE, TCHAIKOVSKI CD PC MAC	319
KIYEKO CD PC	**259**
LA CONQUETE DE L'ESPACE CD PC	299
LES FABLES DE LA FONTAINE CD PC MAC	**319**
LES STARS DU LOUVRE CD PC MAC	**279**
LE TRESOR DE SAN DIEGO HYBRIDE CD PC	**279**
MON PREMIER DICTIONNAIRE CD PC	425
PARIS CD PC	299
REMBRANDT CD PC	329
RODIN CD PC MAC	**335**
SIM TOWN -WINDOWS- CD PC	289
TUNELAND CD PC	269
ULYSSE CD PC MAC	259
VAN GOGH CD PC	**299**
VERMEER CD PC	329
L'ECOLE BUISSONNIERE -WINDOWS- :	
• AU PAYS DES REVES CD PC	259
• DANS LE TEMPS CD PC	259
• DANS L'ESPACE CD PC	259

ACCESSOIRES & MULTIMEDIA PC

Titre	Prix
GRAVIS JOYSTICK IBM FIREBIRD	**349**
GRAVIS JOYSTICK IBM NOIR	249
GRAVIS JOYSTICK IBM PRO	285
GRAVIS GAMEPAD IBM PC	179
GRAVIS ELIMINATOR GAME CARD IBM PC	199
GRAVIS FLICHTSTICK PHOENIX	799
HAUT-PARLEURS SCREEN BEAT	199
MANETTE FLIGHT CONTROL PC	599
MANETTE FLIGHT CONTROL + COMANCHE	**VF 689**
MANETTE DE GAZ WEAPON CONTROL PC	899
VOLANT FORMULA T2 PC	1199
ACM GAME CARD THRUSTMASTER	279
SOUND BLASTER 16 PRO	749
SOUND BLASTER AWE 32 VALUE	1199
SOUND BLASTER AWE 32 IDE	1749
SOUND BLASTER 16 VALUE	779
KORG WAVE UPGRADE	929
RUDDER CONTROL SYSTEM -THRUSTMASTER -	**999**
MICROSOFT SIDEWINDER 3D PRO + FURY 3	**529**
XL ACTION CONTROLEUR -THRUSTMASTER-	**279**

AMIGA

Titre	Prix
1869 A1200	MF 85
ALL NEW WORLDS OF LEMMINGS A1200	MF 69
BEAUJOLLY COMPILATION	249
BENEFACTOR	MF 69
BILLARD AMERICAIN	MF 89
BITMAP BROTHERS COMPILATION	MF 109
BLASTAR	MF 199
BLOB	MF 189
BODY BLOWS	MF 175
BRIAN THE LION AMIGA 1200	MF 199
BUBBA 'N' STIX	MF 59
CAMPAIGN II	155
CANNONFODDER II	VF 239
CARTON ROUGE A1200	VF 279
CRASH DUMMIES	MF 159
DAWN PATROL	315
DESERT STRIKE	129
DETROIT	VF 309
DREAM TEAM COMPILATION	MF 139
DONK - SAMURAI DUCK -	MF 115
ELFMANIA	MF 99
FLASHBACK	VF 159
FOX COLLECTION	MF 99
GUNBOAT	129
HEIMDALL II A1200	VF 169
HEROE QUEST II	139
HIRED GUNS	MF 65
INTERNATIONAL SENSIBLE SOCCER 94	MF 59
JAMES POND III A1200	MF 65
JUMP COLLECTION	MF 99
K240	MF 139
KGB	VF 89
KICK OFF III A 1200	VF 285
KING'S QUEST I - SIERRA -	MF 129
LEISURE SUIT LARRY I - SIERRA -	MF 129
LE ROI LION A1200	VF 249
LOTUS TRILOGY	MF 99
LURE OF THE TEMPTRESS	VF 109
MAGIC BOY	MF 189
MANCHESTER UNITED	149
MONSTERBUSINESS	MF 109
MORTAL KOMBAT I	MF 109
MR NUTZ	MF 99
OSCAR AMIGA 1200	MF 259
OVERLORD	VF 255
PAPERBOY 2	MF 99
PARASOL STARS	MF 119
PATRICIAN	VF 99
PINBALL ILLUSION A1200	MF 249
POWERMONGER	149
PUGGSY	MF 225
REACH FOR THE SKIES	135
RISE OF THE ROBOTS	VF 269
RISE OF THE ROBOTS A1200	VF 289
RUFF'N TUMBLE	MF 139
RYDER CUP AMIGA 1200	MF 235
SECOND SAMURAI	MF 59
SENSIBLE SOCCER 92/93	MF 155
SHUTTLE	MF 89
SHADOW FIGHTER	MF 149
SIERRA SOCCER	MF 129
SIM CITY 2000 A1200 (4Mo RAM)	VF 265
SIM CLASSICS	159
SIM LIFE (1,5 MB)	MF 65
SIM LIFE A1200-4000	MF 75
SOCCER KID	139
STARLORD	VF 269
SUBWAR 2050 A1200	VF 249
SUPERSKIDMARKS	MF 229
TENNIS CUP 2	MF 79
TERMINATOR 2 ARCADE GAME	MF 89
THEME PARK A 1200	VF 285
TOTAL CARNAGE	MF 59
WAXWORKS	VF 99
WIZ 'N LIZ - PSYGNOSIS	MF 229
WOLFCHILD	MF 135
X-MAS LEMMINGS 94	MF 55
ZOOL II	MF 99

MF = MANUEL EN FRANCAIS - VF = VERSION EN FRANCAIS
* LOGICIEL PAS ENCORE DISPONIBLE À LA DATE D'IMPRESSION

En cas d'article défectueux, échange immédiat. Ces prix s'entendent dans la limite des stocks disponibles et susceptibles de modifications. Tous les prix sont indiqués T.T.C.

RCS PONTOISE B 393 461 082

BON DE COMMANDE à expédier à Wial France S.A.R.L., B.P. 33, 95502 Gonesse Cedex

Titres	Qte	Prix	Montant
VOTRE MATERIEL DE JEUX :		Port	
		Total	

FRAIS DE PORT France : 30 F ⟶ Livraison 24/48 h

DOM + CEE + Suisse : 60 F TOM : 90 F (paiement de l'étranger seulement par Euro-chèque ou mandat international)

Pour toute commande au-delà de 800F PORT GRATUIT en France (uniquement pour logiciels)

Commandez* par téléphone (1) 39 87 09 90 ou fax (1) 39 85 88 80

OUI Cochez si vous êtes présent à cette adresse tous les jours entre 8 h et 12 h ➜ pour livraison en 24 h

Nom...

Adresse...

......................................Tél :..

Code postal...................Ville...

Règlement :

❑ Je joins un mandat lettre ou chèque (pour un Euro-chèque ajoutez 40F)

❑ Je préfère payer au facteur à réception (en rajoutant 35F au frais de port) pour frais de contre remboursement

❑ Je paie par CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

N° I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I

Date d'expiration :......./...... Signature obligatoire ....

*Ou commande sur papier libre





QUESTIONS

GABRIEL KNIGHT, DRAGON LORE [PC]

Je serais infiniment reconnaissant à quiconque me donnerait le message "EN FRANCAIS" que je suis censé inscrire sur le mur du caveau de Marie Laveau dans le jeu "Gabriel Knight". Et deuxièmement, dans "Dragon Lore", comment faire pour retrouver sa taille normale au village des champignons, et à quoi sert la clé que m'a donnée la fée noire ? Pitié, aidez-moi, je vais craquer !

Réf.: N° 6602, TONY

KING QUEST 6 [PC]

Dans le jeu King Quest VI, je n'arrive pas à trouver la potion "buvez-moi". Je sais qu'elle doit apparaître dans le jardin de l'île des merveilles après avoir franchi les catacombes. J'ai beau chercher partout, je ne la trouve pas. Je vous serais reconnaissante de bien vouloir m'indiquer l'endroit exact où elle se trouve.

Réf.: N° 6603, Lydie

REBEL ASSAULT [PC]

Dans Joystick, vous donnez les codes du jeu "Rebel Assault" seulement pour 3DO. Cela fait des mois que j'essaie de jouer sans succès sur PC, et je bloque et "m'éclate" sur le champ d'astéroïdes. Je n'ai qu'un premier code en mode Easy, c'est Falcon, après, je n'arrive pas à arriver à la fin de l'épreuve des astéroïdes. Je craque ! Pourriez-vous me donner les codes, s'il vous plaît, je n'en peux plus ?

Réf.: N° 6604, Bernard

FLASHBACK [PC]

Dans le niveau 6, dans la salle où des extraterrestres descendent du haut de l'écran, comment faire pour ouvrir la porte de droite ?

Réf.: N° 6606, Julien Messager

MARATHON [MAC-CD]

Hi ! Je suis complètement bloqué dans Marathon, au niveau 9 "G4 Sunbathing". Je n'ai absolument pas trouvé le moyen d'arriver au "Dish Array" comme le demande Leela. Comment faire pour ouvrir la double porte en bas à droite de la carte ? Pourquoi certains interrupteurs ne marchent-ils pas, et comment puis-je les faire fonctionner ? Ceci est un appel désespéré, par pitié, aidez-moi. Je possède un Mac LC630 CD, et j'aimerais savoir s'il y a un moyen d'obtenir la musique. Et pourquoi est-ce que je n'arrive pas à changer de vue ou à faire un ralenti pendant les replays ? Que le grand gourou suprême bénisse ceux qui répondront.

Réf.: N° 6607, Cam, le marathonmacmaniaque

ELITE 2 FRONTIER [PC]

Quand on va dans le menu "carte galactique" (touche F10) et que l'on prend du recul par rapport à l'échelle des distances jusqu'à 1 000 000 d'A.L pour 5 cm, on découvre d'abord 2, puis 3 puis tout un amas galactique se déroulant sous nos yeux ébahis ! Vu que la galaxie de départ, la voie lactée est déjà immense, comment passer d'une galaxie à l'autre ? Où trouver la technologie nécessaire pour effectuer les bonds hyperspaciaux inter-galactiques ? Jusqu'à présent, après avoir sillonné une grande partie de la galaxie explorée, je n'ai pas encore trouvé de planète proposant, dans le menu "amélioration" du chantier spatial, des conduites à moteur de classe supérieure à 7. (Ces moteurs existent forcément, car il a bien fallu équiper le Panther Clipper qui possède un moteur classe 8 d'origine !). Quelqu'un connaîtrait-il les coordonnées d'un système planétaire proposant dans son menu "chantier spatial" de tels types de moteurs et autres gadgets ? De plus, où trouver des vaisseaux tels que le Long-Range Cruiser ou les Linx Bulk Carrier ? Ça fait presque un an que je planche sur le problème. À l'aide !

Réf.: N° 6608, TOBRAM

MIGHT & MAGIC V [PC]

Tant que j'y suis, j'aimerais savoir si quelqu'un peut m'aider dans Might and Magic 5. J'ai réussi à tuer Alamar grâce à Korak et la boîte à âme, mais je n'arrive ni à trouver la clé de la tour de la pierre sombre, ni l'amulette qui m'aiderait à ouvrir le Sphinx du Sud, ni à délivrer le prince Roland, et enfin, malgré les lettres suivantes acquises en haut de la tour du dragone et qui sont : IN,FI,NI,TE, j'ai essayé maintes et maintes combinaisons, mais à chaque fois mon équipe meurt, dès que le dragon me demande de résoudre l'énigme du pouvoir. Merci d'avance à qui pourra m'aider.

Réf.: N° 6609, Fabrice

RÉPONSES

PRINCE OF PERSIA [PC]

Réf.: N°5708, Michael Pothier, Benjamin Guffens

Pour la transformation en torche bleue (ou Super Saien, d'après mon petit frère) au dernier niveau, il semblerait que le fait que ton personnage se retourne tout seul soit un bug de la version PéCé (Paradoxalement, PoP 2 est beaucoup plus buggé et moins bien animé que le premier du nom, pourtant beaucoup plus ancien. Mais où va-t-on, j'vous jure...). Ce qu'il faut faire, c'est se retourner, droite-gauche-droite-gauche, hop hop, jusqu'à ce que ton perso devienne schtroumpf (tout bleu); tu auras alors perdu beaucoup de fioles, mais c'est pas grave, si les mecs de l'écran de l'araignée t'en ont donné beaucoup. Un autre moyen (sur PéCé tout du moins) est de lancer le jeu par "Prince Makinit" au lieu de "Prince" tout court. La combinaison de touches "Shift S" permet alors de se transformer.

Thunderhead

DEFENDER OF THE EMPIRE [PC]

Réf.: N° 6104, Best Jim

Mon nom est Kiyan Farlander, lieutenant dans la rebellion ; commandé par le sénateur Mon Mothma, ancien membre du Sénat de la République. J'étais en mission de reconnaissance à bord de mon A-Wing dans la région de Kilimaar pour connaître les activités de l'interdictor "Red Claw". Lorsque je sortis de l'hyperespace en limite de détection radar, je vis un "assault gunboat" seul, escortant un shuttle (Réf: 6104). Si j'avais été pilote, voilà comment j'aurais géré cette mission: 1) Procédure de base: charger laser et bouclier à fond et transfert d'énergie plein pot, des lasers vers le bouclier. Vitesse 100 %.
2) Enregistrer en F5 et F6 respectivement: Shuttle lambda 1 et transport Ibutho 1.
3) S'arrêter de façon à avoir l'accostage entre vous et les R41. Passer aux missiles et "locker" Ibutho 1.
4) Lorsque le message "Full speed to Kilimaar" apparaît et que le shuttle est à environ 0,01 du transport, tirer le missile (un seul !) et passer immédiatement aux canons à ion. Arroser le transport jusqu'à la désactivation.
5) Appuyer sur F5 afin d'avoir le shuttle en cible et appuyer sur A (ou Q !) pour faire apparaître le R41 le plus proche et le plus menaçant pour le shuttle et l'attaquer au missile.
6) Réitérer l'opération jusqu'à élimination de tous les R41 attaquant le shuttle (environ 6, je crois !). Si le R41 est en face de vous, il n'est pas toujours nécessaire d'attendre le rouge pour tirer. 7) Seulement ensuite s'attaquer aux R41 qui vous attaquent.
8) Lorsque le "Red Claw" est attaqué par les Naami, faire de même qu'avec le shuttle. F5 -> A ou Q -> F5 -> A ou Q etc. Bien, j'aurais fait comme ça si j'avais été du côté obscur de la force, mais l'échec de l'Empire est toujours une grande joie. Que la force soit avec vous !

Lt Farlander

KING QUEST 6 [PC]

Réf.: N° 6109, Cedric Arvent

Je peux te sauver. Pour le code de la falaise, essaie : P.O.U.S.S.E ou alors regarde dans le bouquin (livré avec le jeu). Au chapitre des falaises, le mot est écrit en majuscules. Pour le château, regarder à travers les murs sert à voir arriver soit les gardes, soit à surprendre des conversations. La boîte d'amadou est à utiliser dans l'île de la montagne sacrée. Après la salle aux motifs gravés se trouve une salle avec des portes qui se ferment et un toit qui descend. Après avoir mis la brique dans les engrenages, va dans la salle en haut à droite. Une fois tombé, utilise la boîte à amadou.

Laurence Lemaître, TBF

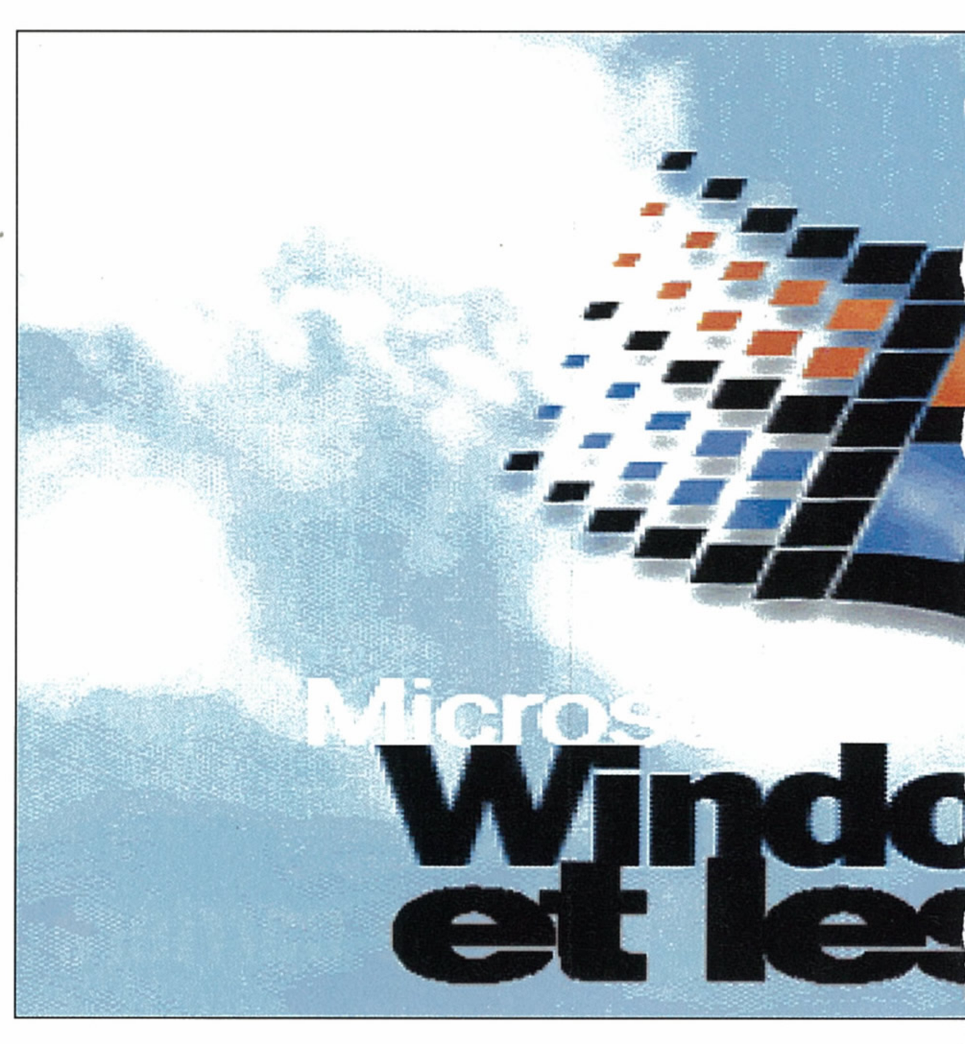
SOS, SOS, tel le naufragé sur la mer déchaînée, tu désespères... Serais-tu seul (bhouu, snif...) à voguer sur cet océan ludique sans pitié ? Les obstacles ont envoyé par le fond ta belle progression dans ton jeu favori ? Les requins rôdent déjà, prêts à croquer tes succulentes disquettes ? Vite... Une bouteille à la mer... Sur le parchemin glissé dans la flasque, soin tu prendras de décrire tes malheurs ludiques et attention particulière tu porteras à aider tes malheureux compagnons d'infortune. Pour aider les sauveteurs, sur l'étiquette, latitude et longitude d'une main affaiblie tu marqueras, et ensuite à Dieu vat... À recopier sur la bouteille : Longitude = Joystick, En Détresse, Latitude = 10, rue Thierry-Le-Luron, 92592 Levallois Perret Cedex.

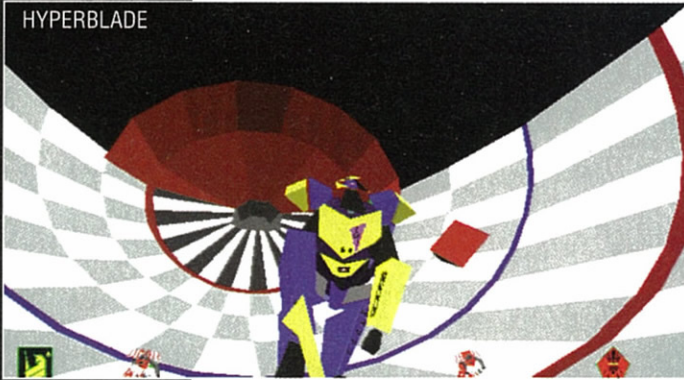


L'équipe de développement d'Hyperblade.

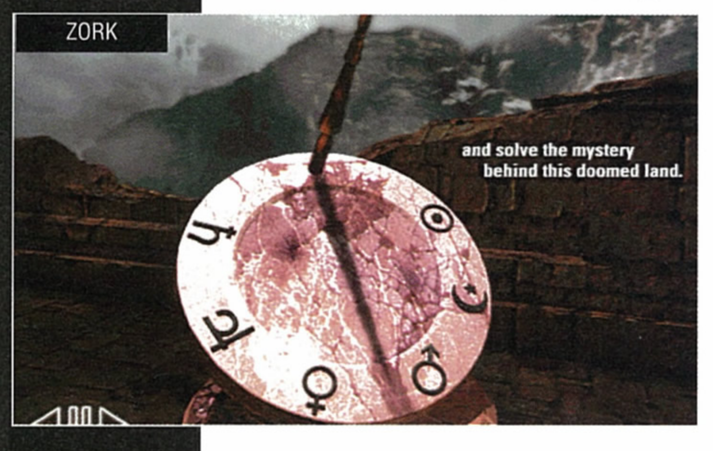


À l'occasion d'une conférence transformée en mini-salon du jeu vidéo, Microsoft a démontré sa ferme intention d'installer Pif-Paf 95 en plate-forme standard et incontournable du jeu pour PC. Deux bonnes grosses poignées d'éditeurs étaient de la fête, certains avaient même des jeux qui, en plus d'être dédiés à Ploum-Ploum 95, étaient carrément inédits-qu'on-vous-en-avait-jamais-parlé-avant. Hop, hop, on y jette un œil.



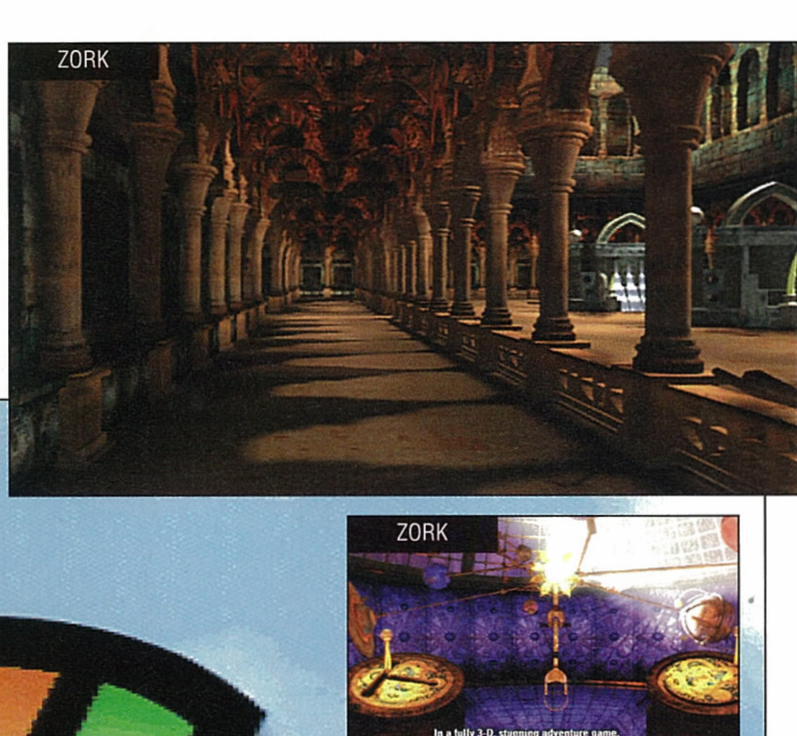


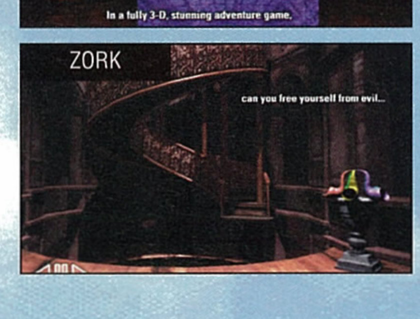




Tiens allez, inutile de tourner autour du pot, soyons directs, je vais commencer avec le titre qui m'a le plus excité lors de ces présentations dans la cave de Billou : **Hyper Blade**, un titre apparemment très prometteur de chez Activision. Il s'agit d'une simulation de sport futuriste, mariage à trois entre le hockey, le rugby et les courses de patinage. Un agréable goût de Rollerball, non ? Le jeu est entièrement en 3D, offrant des vues sous tous les angles et de l'action qui cogne et qui fait han-han. La version finale proposera de nombreuses équipes différentes, ainsi que des terrains aux formes diverses. Il sera possible de jouer à plusieurs par réseau ou modem interposé, et ça, nom de nom ça risque de sacrément gonfler l'intérêt du jeu. Hyper Blade devrait joyeusement sortir au début de l'année 96. Pas trop le début, quand même, voyez. Pas en janvier, ouhla non. Au passage, je ne précise pas que le jeu tournera sur Pim-Pam-Poum 95, c'est le sujet de l'article. Tous les jeux cités par la suite sont dans le même cas.

Toujours chez Activision, tiens, pendant qu'on y est, mais avec un titre plutôt familier, voici venir Zork Nemesis. Descendant de la grande lignée Zork, ce titre vous envoie une fois de plus dans le monde cinglé imaginé à l'origine pour un jeu d'aventure purement textuel. Le jeu vidéo a fait du chemin depuis, et Zork Nemesis s'annonce tout bonnement magnifique graphiquement parlant. Avec tout plein d'acteurs, de la vidéo de partout, et surtout un humour qui fait pousser des ah-ah et des oh-oh à tout bout de champ.

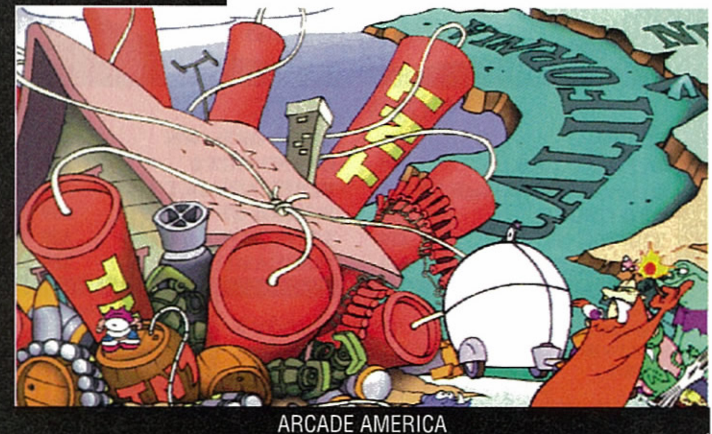




...ows 95
...s jeux



Ça sort quand ? Oh, pas tout de suite ma bonne dame, premier trimestre 96, ohla. Après s'être promené dans les coins les plus cinglés de nos CD-Rom (Monthy



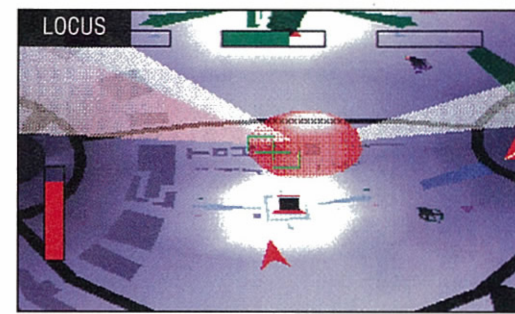
ARCADE AMERICA







ICE FIRE



ICE FIRE

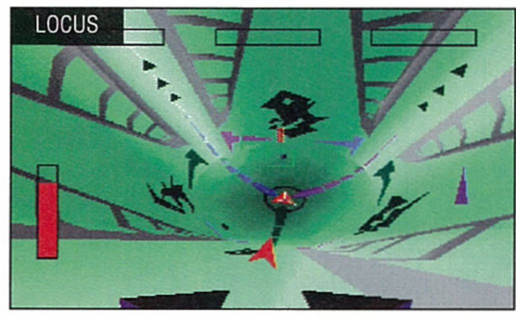
NEWS

ATI est en train d'adapter Mortal Kombat III pour Wintronche 95.

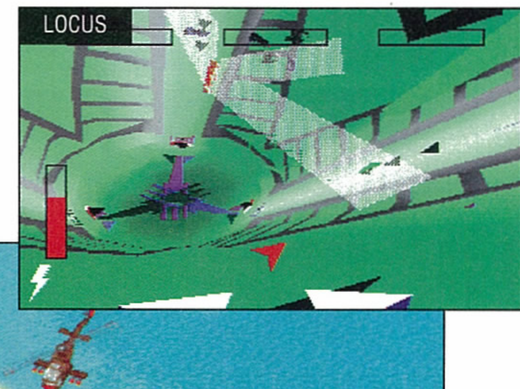
Python's Complete Waste of Time), l'éditeur 7th Level s'aventure dans le jeu d'arcade. Arcade America sera le premier jeu d'une nouvelle collection. Je ne vous raconte pas le scénario débile à souhait de ce petit jeu de plates-formes tout mignon ("OOoOOoh, comme il est mignon !") et bourré d'humour ("OoOOohhOh, comme il est bourré d'humour !"). **Arcade America** est super-disponible, super-bientôt, avant la fin de l'année, même.

Si votre voisin de palier a une 3DO, et s'il est homme de goût, vous avez sûrement déjà joué à Return Fire, le genre de jeu qui pousserait à acheter une 3DO quand on a un PC. Inutile de se lamenter plus longtemps, plus de jalousie haineuse, Time Warner s'apprête à sortir Return Fire sur PC très bientôt. Joie. Rappelons que le jeu en question est une sorte de jeu de drapeau (les scouts savent de quoi je parle) à deux joueurs où chaque camp dispose d'hélicos, de jeeps et autres tanks. Alors du coup on se tire dessus, forcément, et on se tue et tout et tout, et c'est sacrément rigolo. Le jeu est entièrement en 3D, avec de bien jolis mouvements de caméras et une bande-son géniale et adéquate (genre «Chevauchée des Walkyries» et autre «Vol du bourdon»). Décembre 95 ? O.K., décembre 95.

Zombie. Nom de Dieu, quand même, on n'a pas idée d'appeler sa boîte d'éditions de jeux vidéo Zombie. Enfin, ça a dû plaire à notre pote Alexey Pajitnov (le papa de Tetris, mais si vous le saviez) car son prochain jeu (développé en collaboration avec un autre compatriote russe, Vladimir Pokhilko, chercheur en psycho-tête), **Ice & Fire**, et bien c'est chez **Zombie** qu'il va sortir. Le concept du jeu est extrêmement étrange, à la croisée de tous les chemins, le tout avec un graphisme non moins bizarre. Je vous en reparle plus longuement quand on aura plus de temps pour y foutrer nos petites mains. Ça sort bientôt, genre décembre ou janvier, voyez. Toujours chez Mort-Vivant Software Interactive, voici **Locus**. Nous vous avions parlé brièvement de ce jeu à l'occasion d'un article sur les casques de réalité virtuelle pour PC. Bon, le soft a pris du retard, mais il ne devrait plus tarder maintenant. Il s'agit d'un sport futuriste, dans des arènes tordues-dingues où, aux commandes d'un vaisseau glisseur, vous devez récupérer une balle et la caser dans les buts adverses. Bon. Ça tourne aussi quand



LOCUS



LOCUS



RETURN FIRE



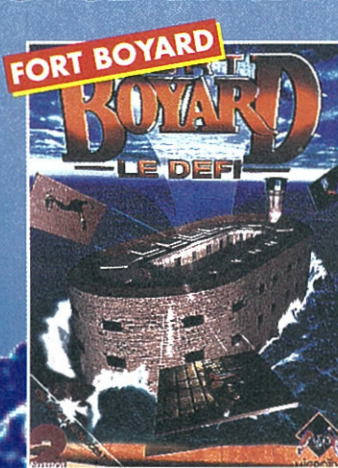
RETURN FIRE

LOCUS

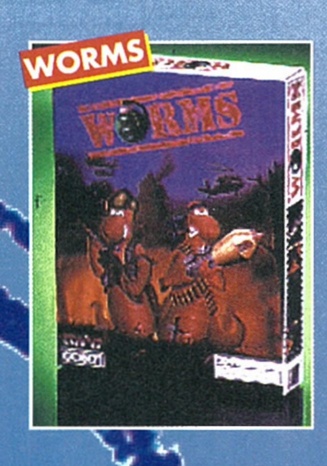
Auchan

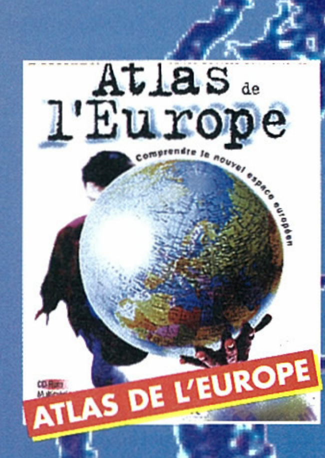
Tous les HITS de Noël
CD ROM PC & Mac sont chez AUCHAN !

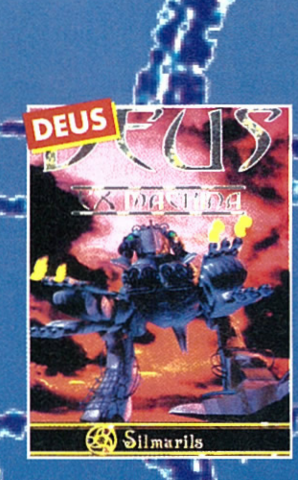






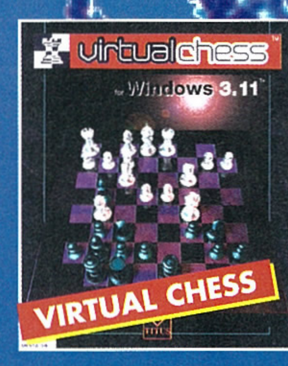






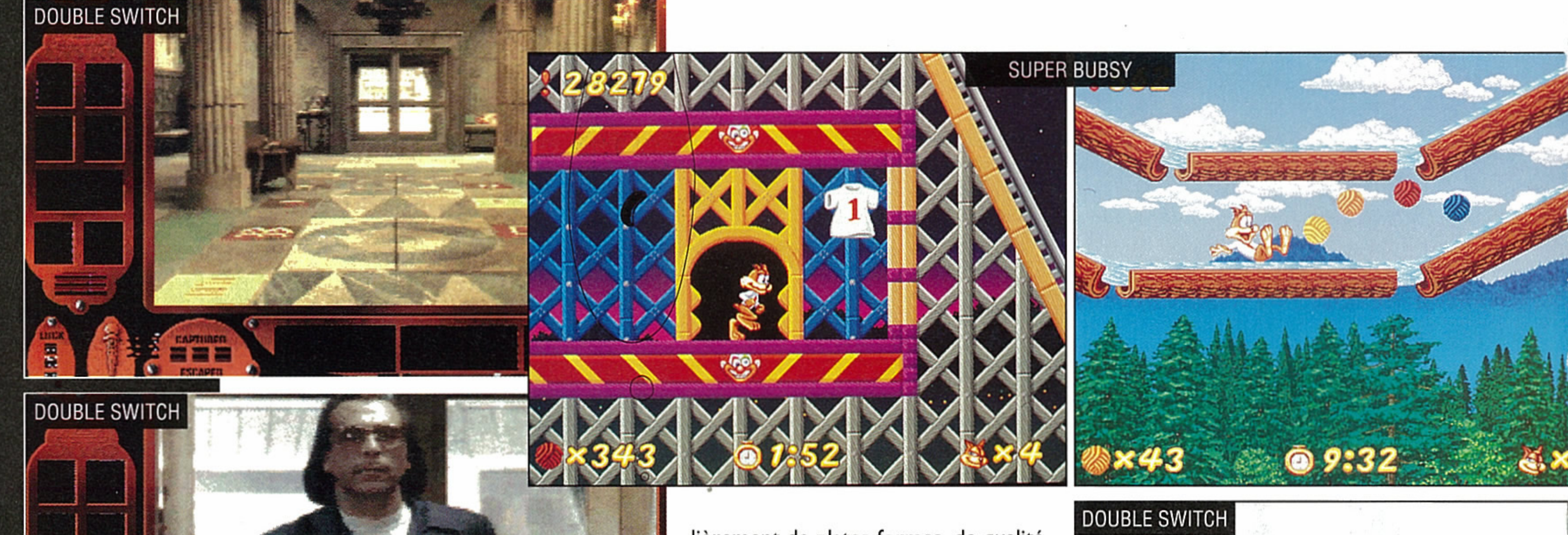












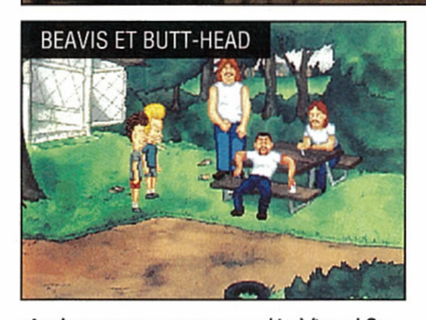
DOUBLE SWITCH

DOUBLE SWITCH

SUPER BUBSY



DOUBLE SWITCH

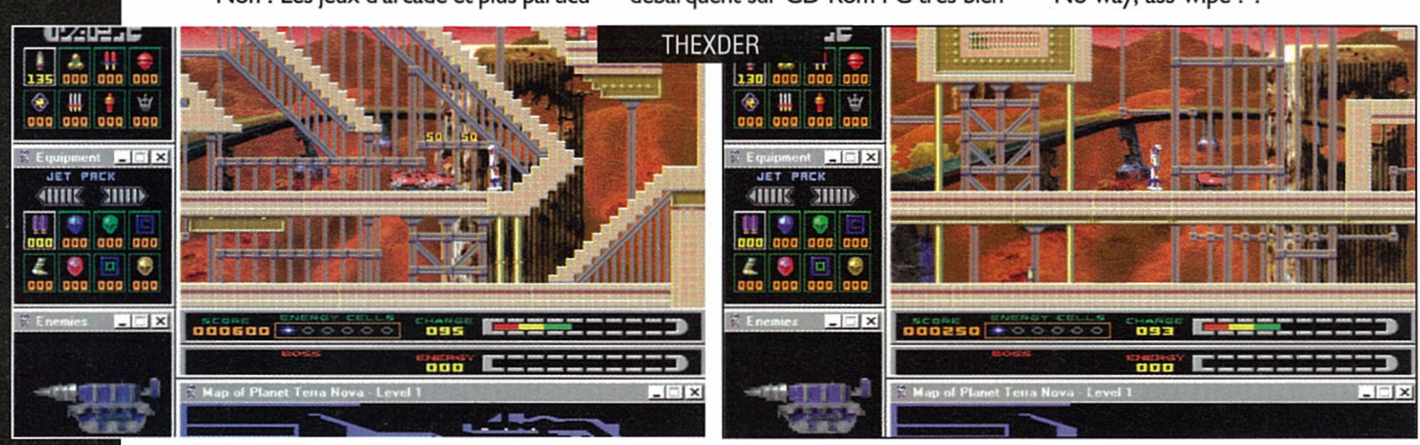

BEAVIS ET BUTT-HEAD

NEWS

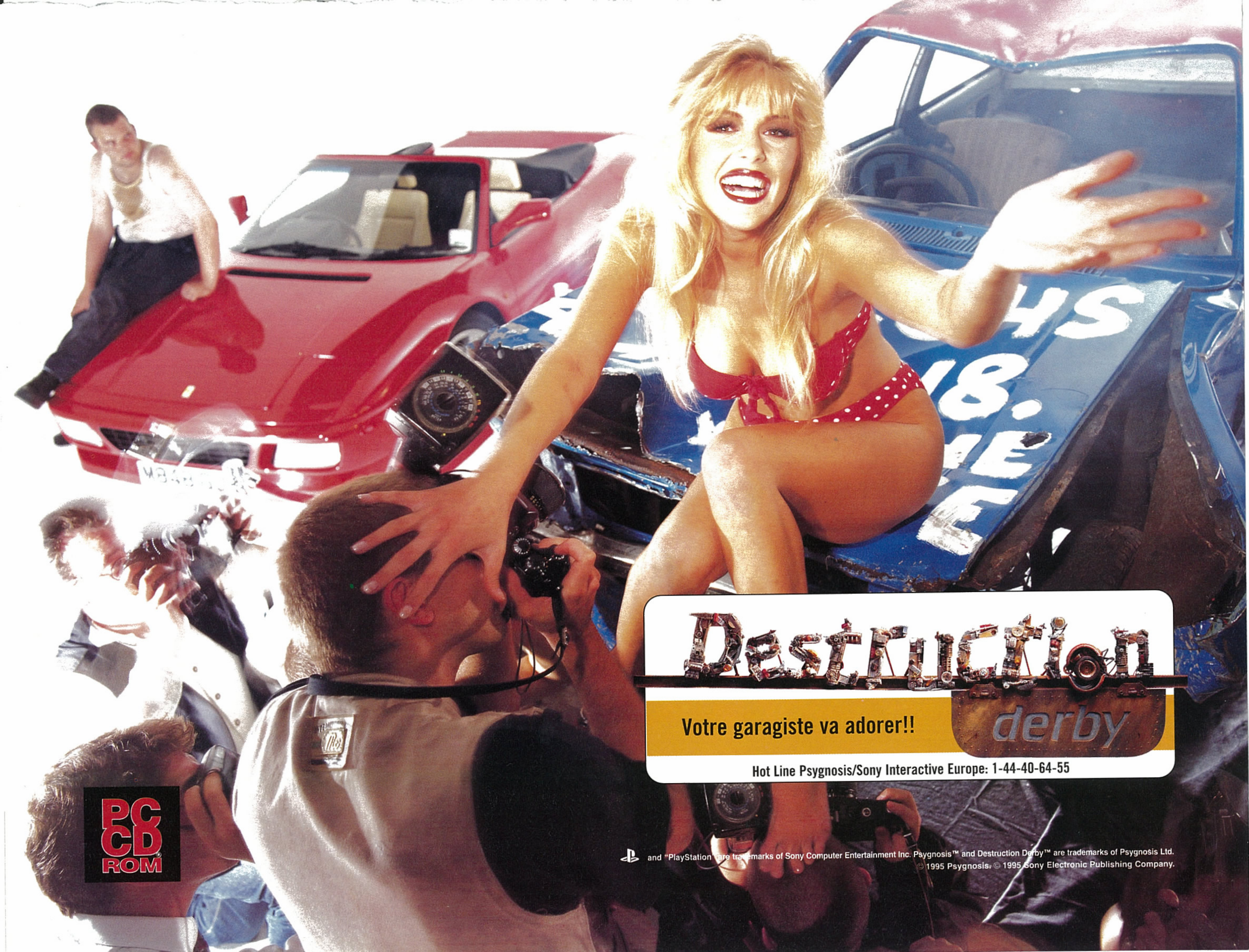
Softimage 3D, jusque-là réservé aux stations Silicon Graphics, débarque pour PC, sous Windows 95, donc.

Terrorisme. Quelqu'un aurait uriné dans la fontaine de Microsoft au cours de la journée de présentation des jeux WiWi 95. (authentique)

on n'a pas de casque virtuel sur la tronche, c'est pas obligatoire. C'est pour quand, qu'il me dit. C'est pour janvier, que j'ai répond. **Digital Pictures** fait dans le produit loufoque et hybride. **Double Switch**, son prochain jeu CD-Rom PC mélange allègrement jeu de réflexion, d'aventures, d'énigmes, le tout entièrement en séquences vidéo filmées. En gros, vous avez un pote qu'est bloqué dans la cave d'une grosse baraque. Le truc c'est que la maison en question est l'œuvre d'un architecte cinglé qui l'a truffée de détecteurs, de déclencheurs qui activent des pièges un peu partout. Vous savez qui joue dans Double Switch ? Deborah Harry, la chanteuse de Blondie. Bah, mince. On ne parlait pas des loosers qui débarquent sur CD-Rom un peu plus tôt ? Non ? Les jeux d'arcade et plus particulièrement de plates-formes, de qualité ne sont pas légion sur PC. La machine, a priori, ne s'y prête guère, on laisse ça aux consoleux. Pourtant, **Accolade** prend le pari de trouver des fanas de ce genre dans les rangs des joueurs PC également. **Super Bubsy** sera son émissaire. Rapide, très rapide même, 50 images/seconde, et rigolo tout plein, Super Bubsy a de quoi séduire. Alors on saute partout, alors on ramasse des bonus, et on est content, et on tue des ennemis parce qu'on veut bien être gentil mais quand même, et tout ça. Sierra ouvre des vieux placards, sort de vieilles casseroles et réchauffe les plats de l'avant-veille. **Thexder** est sorti au Japon dans les années 80, voyez. Puis aux States plus tard, où il a plutôt bien marché. Le revoilà, donc, dans une toute nouvelle version, tout de même, adaptée aux mondeuh modermeuh du jeu vidéoheu. Il s'agit d'un jeu d'arcade où vous contrôlez un robot transformeur. Alors il saute le robot, il vole, il fait tout plein de trucs et il traverse des tas de niveaux, dans des tas de mondes différents. Joie, Thexder disposera d'options multi-joueur pour se foutre sur la tronche par modem interposé. Toujours sympa. Si tout va bien, Thexder devrait carrément être disponible à l'heure où vous lisez ces lignes. Relativement peu de Français les connaissent, bien qu'ils fassent l'objet d'un culte énorme outre-Atlantique, **Beavis** et **Butt-Head** débarquent sur CD-Rom PC très bientôt dans une aventure appelée Virtual Stupidity. Ce jeu **Viacom Newmedia** (MTV, la chaîne musicale qui diffuse Beavis and Butt-Head tous les jours depuis plusieurs années, appartient à Viacom) est tout simplement à mourir de rire. C'est génial. Aussi tordant que les dessins animés dont il est inspiré. Le jeu a d'ailleurs été développé en étroite collaboration avec Mike Judge, créateur et voix des deux héros crétins : "Hu-hu, hu-hu, hey Beavis, pull my finger !", "No way, ass-wipe !".



THEXDER


Destruction
derby
Votre garagiste va adorer!!
Hot Line Psygnosis/Sony Interactive Europe: 1-44-40-64-55
and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Psygnosis™ and Destruction Derby™ are trademarks of Psygnosis Ltd.
© 1995 Psygnosis. © 1995 Sony Electronic Publishing Company.
PC CD ROM

PC CD-ROM

MOULINEX

Assault rigs

Cyber combats de chars



Alors que les premiers jeux PlayStation sont annoncés, les éditeurs n'hésitent pas à proposer des adaptations sur micro tout à fait réussies. Assault Rigs devrait être l'un d'entre eux, à en juger d'après la qualité de cette pré-release.



EDITEUR :
Psygnosis
DISTRIBUTEUR :
Psygnosis
(1) 44 40 64 55
SORTIE PRÉVUE :
Janvier

Egalement prévu sur PlayStation, ce produit devrait satisfaire les joueurs épris d'action. La chose se passe dans un monde futuriste où le sport et la guerre sont intimement liés. Grâce aux techniques les plus en vogue à cette époque en matière de réalité virtuelle, des combattants s'affrontent dans un gigantesque complexe où il ne leur sera fait aucun cadeau. Pour cela, différents engins sont mis à leur disposition. À chaque niveau, il est possible de choisir parmi trois types de véhicules. Assez proches du char dans leur conception, ils disposent de différentes caractéristiques : plus ou moins rapides, plus ou moins solides, plus ou moins maniables, le tout suffisamment bien équilibré pour qu'aucun ne soit vraiment supérieur à l'autre. Dès la prise en main du logiciel, on sent que l'équipe de développement a fait énormément d'efforts pour rendre ce produit attrayant et esthétique. Les menus, en 3D, sont de toute beauté, et les options proposées à la hauteur des espérances les plus folles des joueurs : graphisme détaillé ou non, pour permettre aux possesseurs de machines lentes de bénéficier d'une animation fluide, son stéréo ou non, etc. Il est même possible de configurer une réverbération afin que le son soit encore plus réaliste. Mais assez parlé, il est temps de se lancer dans la bagarre ! J'ai choisi pour cela un appareil assez maniable, bien qu'il ne soit pas possible de faire tourner la tourelle supportant un canon de taille respectable, c'est-à-dire propre à imposer le respect !



Me voici dans "l'arène", un gigantesque dédale parsemé d'embûches. En mode "un joueur", je suis opposé à de nombreux engins dirigés par l'ordinateur. Comme je ne vais pas tarder à m'en rendre compte, les chars sont assez étranges, et l'environnement tout autant. La gravité en effet, bien moins importante que sur terre, permet aux engins de se déplacer à des vitesses folles, et en raison de la configuration du terrain généralement très tourmentée, il n'est pas rare de voir son appareil décoller, déraper, etc. Heureusement, un frein fort efficace permet de piler sec. Pour le moment, je ne dispose que d'une seule arme ; mais en cours de partie, il est possible d'en trouver d'autres. Ma préférée, un missile téléguidé qu'il est vraiment pos-







sible de téléguider. Entendez par là qu'une fois le missile lancé, votre écran affiche ce que "voit" le missile. Il faut alors le diriger à la main afin de toucher l'adversaire. On trouve aussi des mines et des tas d'autres engins de mort particulièrement efficaces (en tout, vingt types d'armements sont prévus).
Lorsque le char décolle un peu trop, il arrive qu'il se retourne. Par chance, contrairement aux tortues, l'engin peut se redresser. Les terrains, naturellement, devraient jouer à fond sur cette caractéristique et permettre ainsi au joueur d'effectuer de véritables sauts de la mort sur des tremplins plus ou moins vertigineux. Différentes vues, de l'intérieur du char ou de l'extérieur, y compris de haut, rajouteront à la maniabilité de l'ensemble. Normalement, la version finale devrait disposer de 50 niveaux tous différents. Chacun d'eux sera rempli d'adversaires plus ou moins coriaces se déplaçant eux aussi en char, sans parler des mines et autres canons automatiques placés çà et là. Un mode "deux joueurs", qui n'était pas encore implémenté sur la préversion testée, devrait permettre de disputer des parties endiablées sur la même machine, l'écran se séparant dans ce cas en deux. Par ailleurs, on pourra jouer en réseau. Graphiquement, vous pouvez vous rendre compte sur ces pages que la chose s'annonce grandiose.









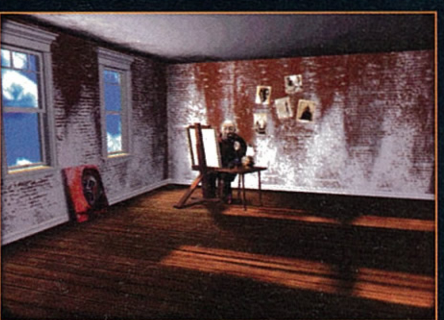
PC CD ROM

Léo de Urlevan

The dark eyes
Touchez la folie







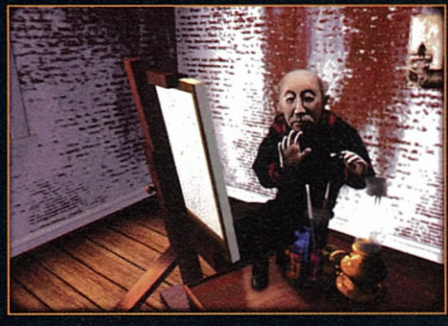


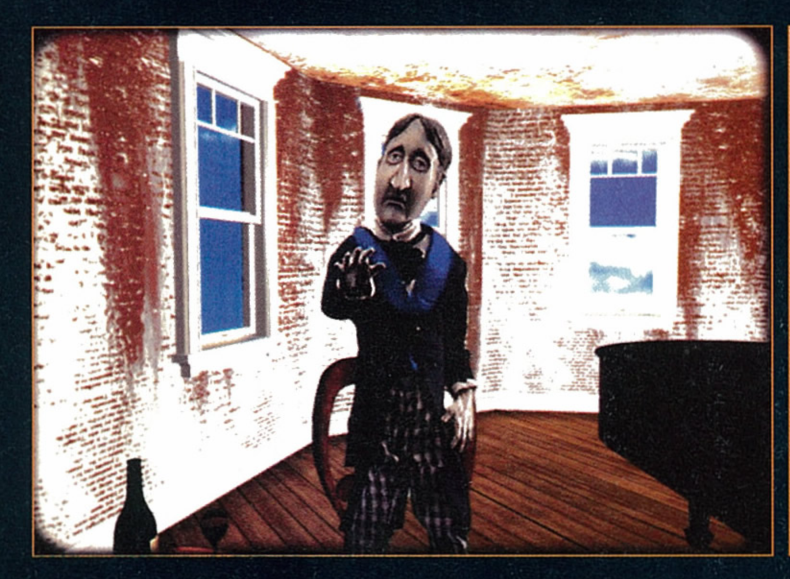
EDITEUR : *Inscape*
DISTRIBUTEUR : *Warner Interactive (1) 43 12 31 00*
SORTIE PRÉVUE : *Décembre*

Quelle est donc cette folie qui s'empare de nous quand on pénètre dans les songes. C'est ce que l'on va découvrir en pénétrant dans quatre songes, quatre scénarios où l'on incarne tour à tour victime ou assassin, où la schizophrénie atteint une dimension rarement égalée dans un jeu vidéo : celle de la plume cinglante d'Edgard Allan Poe. Nous sommes dans les bureaux d'Inscape, cette scène se passait il y a un an. Dans les bureaux ? Non, pas tout à fait, dans l'ascenseur, précisément... Dehors, l'orage grondait, c'était l'hiver, il faisait froid et le vent s'engouffrait dans les couloirs, les bouches d'aération. Une porte avait dû être mal fermée. Dans cet ascenseur, quatre personnes furent bloquées une nuit durant, et ne trouvèrent leur salut que le lendemain matin. Mais cette nuit-là, il se passa des choses... Alors que ces quatre personnes commençaient à sommeiller, qu'elles avaient de plus en plus de mal à respirer, une lumière leur apparut.

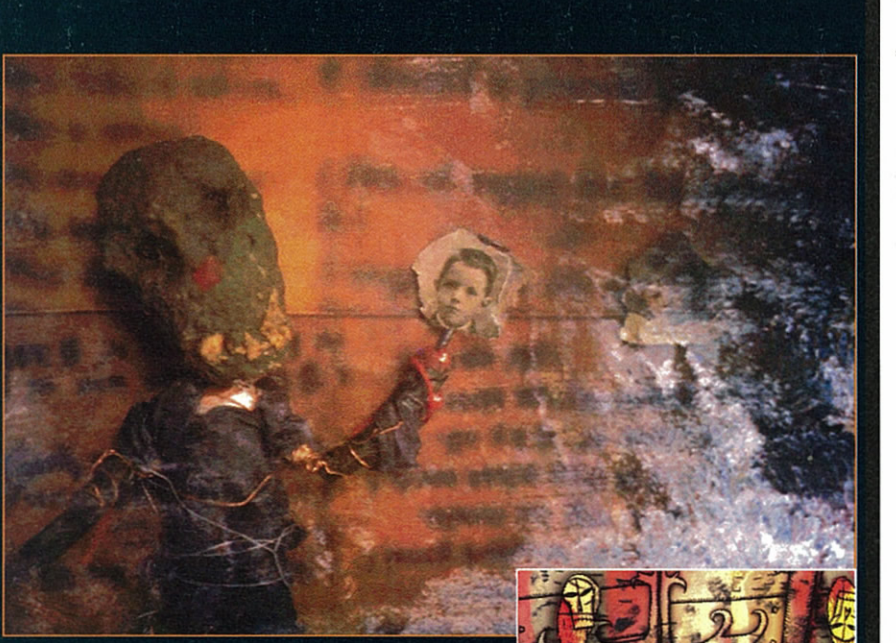
L'oeil d'Edgar Allan Poe

Prises de peur, elles se blottirent les unes contre les autres. Le spectre d'Edgard Allan Poe leur adressa ce message : "Alors, bande de cons, vous n'êtes pas capables de trouver un scénario original ? Lisez mes livres !". Et l'ascenseur se remit en marche. Ils dévorèrent tous l'intégrale des œuvres de l'auteur pendant les jours qui suivirent. Les idées commencèrent à germer. Un jeu basé sur l'œuvre de Poe allait peut-être voir le jour. Oui, mais il ne fallait pas s'arrêter là : le jeu devait en effet être surréaliste dans tous les sens du terme. Évidemment, il serait fantastique, mais la forme devait être nouvelle,

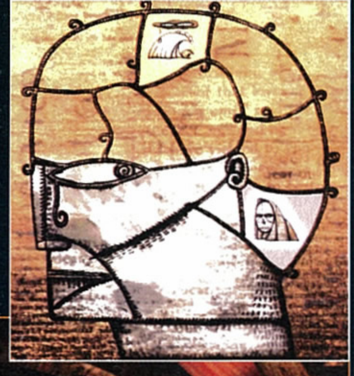








artistique, spéciale. La vue du personnage serait subjective, il se déplacerait dans des décors en 3D : jusque-là, rien d'exceptionnel. Les personnages rencontrés en revanche auraient vraiment des "gueules". En fait, au finish les personnages sont des marionnettes filmées et incrustées dans les décors. Comment vous décrire cette impression un peu malsaine, cette rencontre étrange avec ces marionnettes au physique déplaisant et vieux ? Une certaine impression de pourriture et de terreur s'emparent du joueur après quelques minutes de jeu. Et puis, la musique est véritablement angoissante au possible. Comment les graphistes et musiciens qui ont développé ce soft ont-ils pu rendre ce sentiment de malaise, de pourriture au travers de ce qui n'est somme toute "qu'un" jeu vidéo ? Peut-être que le fantôme de Poe - son ombre - regardait silencieusement travailler ces gens avec leurs machines étranges.





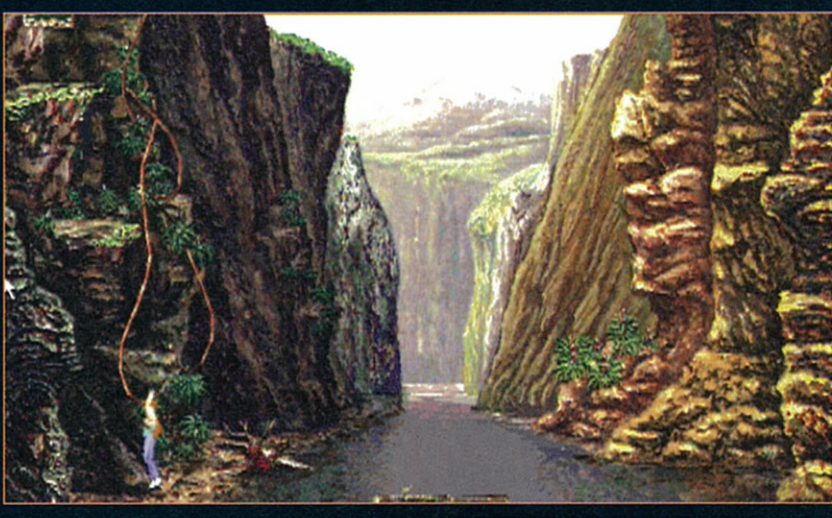
PC CD-ROM

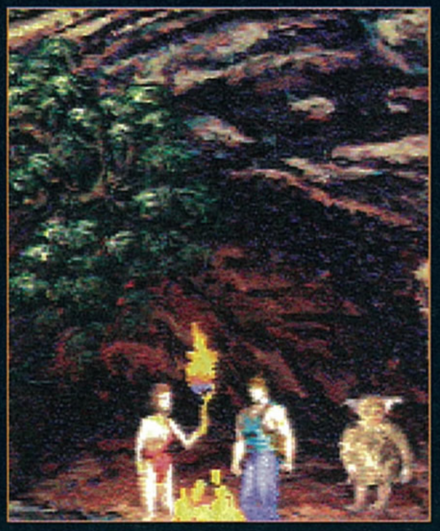
CASQUE NOIR

Bermuda Syndrome

Ta mère aux Bermudes

Le producteur de disque BMG s'est lancé depuis peu dans l'édition de jeu. Le prochain produit se nomme Bermuda Syndrome, traduisez "Le syndrome du triangle des Bermudes", et vous place dans la peau d'un aventurier de la trempe du Prince de la Perse, traduisez Prince of Persia.

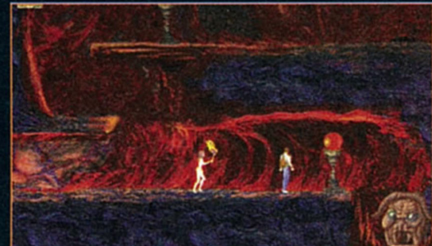


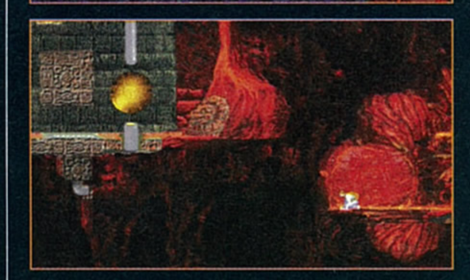


EDITEUR : BMG
(1) 44 88 67 00
SORTIE PRÉVUE :
décembre/
janvier



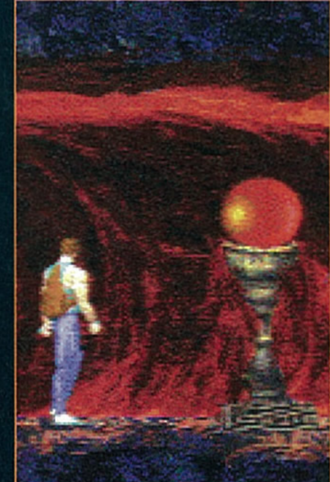
Ce jeu de plates-formes quelque peu particulier tourne sous Windows 3.1 ou Windows 95. Il reprend le principe de Prince of Persia, à savoir que vous déplacez sur l'écran un personnage pouvant effectuer tout un tas de mouvements lui permettant d'évoluer comme vous et moi. Mais si le Prince de la Perse (traduisez Prince of Persia) ne savait que courir, marcher, sauter et se battre, le héros de Bermuda Syndrom (traduisez "Le syndrome du short") sait faire bien plus de choses : monter en rappel sur la paroi d'une falaise, ouvrir des coffres, faire du bateau, allumer une torche, jouer du couteau ne sont qu'un petit éventail de son savoir-faire. Mais il ne s'agit pas d'un simple jeu d'arcade. De par la présence d'un inventaire et les quelques énigmes à résoudre, nous voilà en face d'un vrai jeu d'aventure. En ce qui concerne l'histoire, elle est facile à deviner. Vous avez été amené à survoler le Triangle des Bermudes à bord de votre aéronef. La réputation du lieu n'étant plus à faire, arrive ce qui devait arriver... vous vous crachez. Pendu au bout des cordes de votre parachute, vous réalisez rapidement que vous venez de tomber sur une île





étrange totalement coupée du reste du monde. Celle-ci est infestée de dinosaures, de reptiles géants et autres bidules peu accueillants. Heureusement, une charmante jeune femme que vous avez pris soin de délivrer va vous tenir compagnie tout au long de votre quête. Pour ce jeu, BMG a tout misé sur l'animation et sur le graphisme. Les décors ressemblent plus à des toiles de peintre qu'à des écrans d'ordinateurs, et l'animation est originale et surprenante.





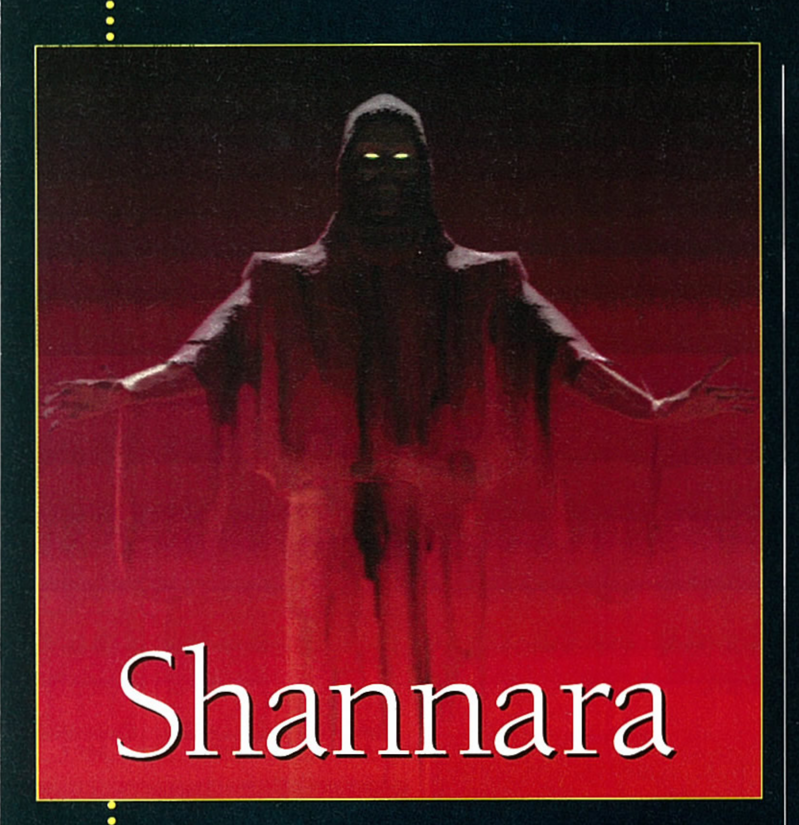
Les sprites sont relativement petits, mais c'est si fin que l'on distingue parfaitement les moindres détails. Difficile de dire avec certitude quelle technique ils ont employé. Rotoscoping ? Images de synthèse ? Sûrement un peu des deux. Toujours est–il que cette béta-version traduit bien la qualité du travail effectué. BMG nous promet une animation top pour des personnages de jeu vidéo, et au vu des premiers niveaux, force est de constater que c'est rudement bien parti. Qu'il s'agisse des dinosaures ou de n'importe quel autre bestiole, ils ont mis le paquet. On peut par exemple voir l'eau bouger lorsqu'un crocodile s'y enfonce. Toutefois, certains niveaux du jeu paraissent beaucoup moins attrayants mais la preview ne permet pas de savoir s'ils occupent une grosse partie dans le jeu. Si l'on s'en tient aux informations en notre possession, le soft devrait comprendre, dans sa version finale, quelque 270 écrans différents et une cinquantaine de personnages. Reste à savoir si tout cela sera aussi intéressant que ça en a l'air.





PC CD-ROM

COOLI



Shannara

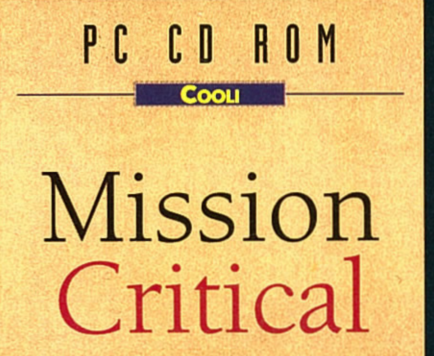
EDITEUR : Legend
DISTRIBUTEUR : Virgin (1) 58.63.10.10
STANDARD : PC CD-Rom
SORTIE PRÉVUE: Décembre/Janvier

Lors de l'ECTS, nous vous avions déjà parlé de Shannara. En effet, si le nom de Legend est aujourd'hui synonyme d'aventure graphique, il faut bien reconnaître qu'il a été longtemps associé aux jeux en mode "texte". Si si, ça existait à l'époque de l'Apple. À amorcer très doucettement avec Spellcasting 101, vous comprendrez à la vue du graphisme de Shannara que la "mutation" a fort bien réussi. Le style graphique en résolution S-VGA, combiné à des séquences 3DS, confère à l'ensemble un esthétisme de bon aloi. Mais plus que par l'habillage, c'est par l'aventure elle-même qu'une bonne surprise peut venir. En effet, celle-ci est le reflet de la nouvelle politique de la compagnie qui consiste à prendre une licence d'un roman à succès. Dans le cas présent, c'est l'univers de Terry Brooks qui fait l'objet d'une adaptation. Lorsque l'on sait que la saga Shannara a connu un énorme succès avec 12 millions de livres vendus de par le monde, on peut espérer que l'équipe en charge du développement ait su en tirer parti ! Mais passons au scénario où vous incarnerez un descendant d'une lignée royale Elfe chargé de combattre le roi-sorcier Brona. Pour ce faire, vous devrez voyager à travers les Quatre Terres pour récupérer les fragments de l'épée de Shannara, seule arme capable de détruire le sorcier maléfique. L'interface est des plus classique, ce qui a le mérite de ne pas nous laisser émettre de doutes au sujet de la prise en main. Les habitués ne seront pas dépaysés. Enfin, un autre "plus" est à ajouter à ce jeu basé sur un univers riche : il concerne la musique et l'environnement qui seront signés par le mythique The Fat Man. Un artiste dont la seule évocation est une garantie de qualité. À moins que pour me faire mentir, il ait pris subitement un coup de vieux , mais je pense qu'il n'y a pas trop d'inquiétudes à se faire à ce niveau. Mais bien entendu les aspects primordiaux, lorsque l'on est confronté à ce type de jeu, restent d'une part la qualité de l'aventure et d'autre part sa durée de vie. Rendez vous donc au test pour nous forger une opinion définitive.









PC CD ROM

COOLI

Mission Critical



Mission Critical tranche avec Shannara puisque l'on passe d'un univers heroic-fantasy à de la science-fiction pure et dure. Le tout se déroule en 2134 alors que les Nations-Unies sont devenues une organisation tyrannique (remarquez au passage comment la peur de l'ONU est à la mode aux États-Unis en ce moment). Face à la terreur onusienne, quelques États luttent toujours au cours d'une confrontation interstellaire permanente. Bien entendu, vous êtes Américain, croyant, propre sur vous, et vous n'aimez pas Boutros Boutros. Si le scénario de base est des plus niais, il se peut que la suite devienne intéressante. Les séquences vidéos et le graphisme semblent de qualité, même si ces derniers paraissent un tantinet dépouillés. C'est en tout cas en S-VGA et avec la participation de Michael Dorn ("Star Trek") et Patricia Charbonneau ("Robocop II") que vous retrouvez cette aventure prévue pour la fin de l'année.



EDITEUR : Legend
DISTRIBUTEUR : Virgin (1) 58.63.10.10
STANDARD : PC CD-Rom
SORTIE PRÉVUE : Janvier 1996

PC CD-ROM/Sony PlayStation

LEO DE URLEVAN

Deus ex Machina





EDITEUR :
Silmaris
(1) 60 17 15 24
STANDARD :
PC CD-Rom,
Sony Playstation
SORTIE PRÉVUE :
Janvier 96

Tout commence par une histoire basique assez courante de nos jours : la chasse aux terroristes. Sauf que là, ça ne se passe pas à notre époque mais au 22ème siècle. Vous serez donc le chasseur de primes chargé de les poursuivre dans une colonie scientifique répondant au dur nom d'Alcibiade; en effet, c'est dur à dire. Si le scénario semble tout ce qu'il y a de plus léger dans le magnifique monde des jeux vidéos, la réalisation semblerait à la hauteur des plus grands jeux de rôle informatiques avec une multitude d'options comme les aiment les joueurs micros en manque de défis. Votre personnage pourra en effet accomplir bon nombre d'actions rarement vues dans les jeux micros. Un petit exemple : pour se déplacer, il aura un grand choix de possibilités. Je cours ou je marche? Ça c'était fréquent... Je rampe, je grimpe, je saute et par conséquent je suis un vrai aventurier, c'était déjà plus rare. En revanche, je boite, je nage sur ou sous l'eau, c'est une première. Il aura à sa disposition de nombreuses armes, un peu comme dans Doom et dérivés. L'aspect jeu de rôle a été très poussé; bien entendu, il faudra que notre personnage se nourrisse et dorme, ça tombe sous le sens. Il pourra se soigner de différentes façons; par les médicaments, en se recousant, en s'amputant, cette dernière possibilité s'annonçant assez savoureuse. Il pourra aussi fabriquer des objets, bref plein de trucs sympas. Les ennemis s'annoncent assez variés; dans la première demi-heure de jeu, j'ai rencontré un ptérodactyle, un punk, quelques guerriers standards bien que de types très différents. Mais il y aura aussi des monstres et des robots. Tout cela serait imparfait sans une réalisation irréprochable. Bien que la version qui nous est parvenue ne comporte pas tous les éléments de la version finale, on peut déjà s'attendre à un produit assez luxueux, mais peut-être gourmand en configuration puissante. Le jeu est entièrement en 3D mappée, on peut choisir son mode graphique, VGA ou SVGA. Les lumières ont aussi bénéficié d'une attention toute particulière, ce qui est normal étant donné que le jour et la nuit sont gérés, ainsi que la météo. Malheureusement la "perspective mapping" n'était pas encore implémentée dans cette version. Ce procédé évite les déformations du mapping à l'approche des objets. On ne peut qu'attendre ce produit dans la version finale avec impatience.

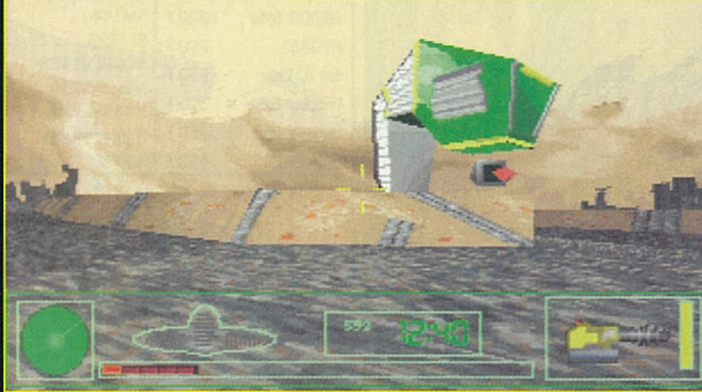
PC CD-ROM

IANSOLO

Zone Raiders

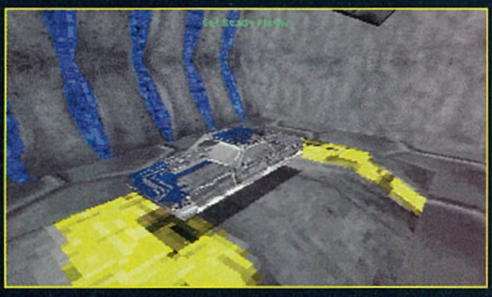
DISTRIBUTEUR : VIRGIN
STANDARD : PC CD-ROM
SORTIE PRÉVUE : Janvier 96





Vous pouvez dormir sur vos deux oreilles, c'est pas demain que les éditeurs manqueront d'idées pour les scénarios de leurs jeux. Tenez, dans Zone Raiders, on nous décrit un futur post-apocalyptique où un fossé se creuse entre les Nantis et les Crève-la-faim qui sont parqués dans des ghettos : les "zones" (eh, entre nous, y a pas besoin d'aller chercher dans le futur...). Alors les exclus de la zone décident que ça va pas se passer comme ça, et ils volent des grosses bagnoles genre BMW et les transforment en véritables blockhaus sur coussins d'air (véridique ! Ce qui est bien avec les jeux vidéo, c'est que ça change les idées par rapport à la vie quotidienne...) La lutte est âpre avec les forces répressives du gouvernement central, jusqu'à ce que les zonards décident de construire un avion pour s'échapper de cette prison et que vous vous joigniez à eux. Bon, ça c'était pour l'histoire. Zone Raider est un shoot-them-up en 3D mappée qui se décompose en plusieurs épisodes. Aux commandes de votre bolide, vous glissez le long d'un circuit (on peut quand même tourner à 360°) pour atteindre la fin du niveau tout en butant les vilains méchants : on peut pas dire que la phase de jeu soit tellement plus originale que le scénario. Pourtant, selon les développeurs, le point fort de Zone Twix est d'être très fluide en S-VGA, ce qui lui permet de tourner parfaitement sur 486. Un argument qui pourra peut-être, effectivement, dans une certaine mesure, si tout se passe bien, en convaincre certains.

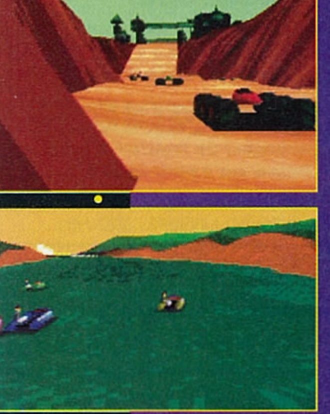




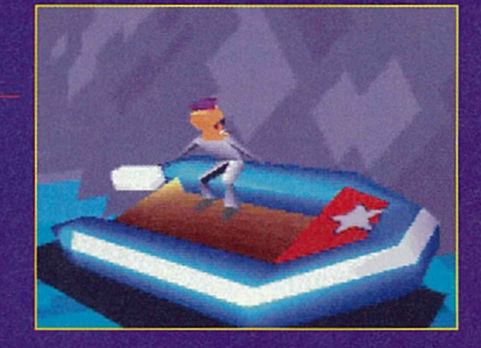
PC CD-ROM

IANSOLO

Big Red Racing



EDITEUR : Domark
STANDARD : PC CD-ROM
SORTIE PRÉVUE : Janvier 96



Domark fonde les plus grands espoirs sur son dernier rejeton : Big Red Racing. BRR a été conçu pour le spectateur de MTV de base : un minimum de règles, un maximum de jouabilité, tout ça sur fond de rock trash ! Car BRR est une simulation de sports mécaniques en 3D texturée. Et quand je dis "sports mécaniques", le domaine est plutôt vaste : courses de jeeps, de zodiacs, d'hovercrafts ou même d'"Arachnmopod" Bref, Domark prétend que son soft est le plus rapide de tous les temps, et que Hi Octane et Screamer, c'est de la bibine ! J'aimerais bien voir ça ! Évidemment, j'ai regardé tourner leur démo, mais comme j'ai pas pu prendre les commandes, je pourrai pas vous dire si c'est aussi jouissif que ça a l'air rapide vu de l'extérieur. Enfin, ça n'a surtout rien à voir avec les deux programmes sus-mentionnés. En attendant, les décors de BRR sont bien adaptés aux véhicules tous terrains : désert, neige, rivières, lacs, canyons... en tout dix-huit circuits bourrés de pièges. Le graphisme aux couleurs vives est bien flashy, et on pourra admirer l'action de n'importe quel point de vue, y compris d'un autre véhicule que le sien. Attendons la nouvelle année pour vérifier si ce Big Red Racing mérite d'être sponsorisé par Steve Mc Queen, Damon Hill et Bruce Willis réunis !





PC CD-ROM

LÉO DE URLEVAN

EDITEUR : Sierra On Line
DISTRIBUTEUR : Cocktel Vision (1) 46 01 46 00
STANDARD : PC CD-Rom
SORTIE PRÉVUE : Décembre 95

Torin's Passage



Le scénario de ce jeu me fait partir avec un affreux a priori : Torin - vous, quoi ! - jeune adolescent propre sur lui, garçon de ferme rentre chez lui et découvre que ses parents ont disparu. Ils ont été enlevés par une affreuse sorcière, Lycentia. Il décide bien entendu de partir à leur recherche...
L'aventure commence là. Dans un jeu traditionnel en temps normal, chez Sierra qui plus est, on ferait de l'aventure pour de l'aventure et le scénario n'aurait aucun rebondissement comme dans la série des Heroe's Quest. Mais en fait - et dans le souci de ne pas déflorer le sujet - je peux d'ores et déjà vous dire que l'ancienne nurse de Torin a certainement quelque chose à voir avec cette disparition, que ses parents sont peut-être très loin et que le témoin de l'enlèvement, un être énigmatique, vous connaît peut-être plus qu'il n'y paraît.
La progression de l'aventure se fera sur la planète Strata, astre étrange s'il en est puisque ce monde est formé de plusieurs couches successives imbriquées les unes dans les autres et qu'il vous faudra franchir. Chaque passage créera un rebondissement dans l'histoire et un chapitre du jeu sera ainsi accompli. Si tout ceci manque un peu d'intérêt pour vous, sachez que Roberta Williams n'a pas participé au projet - ce qui est un gage de qualité. C'est Al Lowe, le producteur de la série des Larry, qui est à l'origine de ce projet. On peut donc s'attendre à quelques fous rires en perspective.
Graphiquement superbe comme vous pouvez le constater, on s'étonne à la pensée que dans chacun de ces écrans il n'y ait que 256 couleurs ! La musique ne nous dépayse pas à Joy car elle est signée Michel Legrand, le célèbre compositeur des Parapluies de Cherbourg qu'écoute Mic toute la journée en repensant au film.







PC CD-ROM

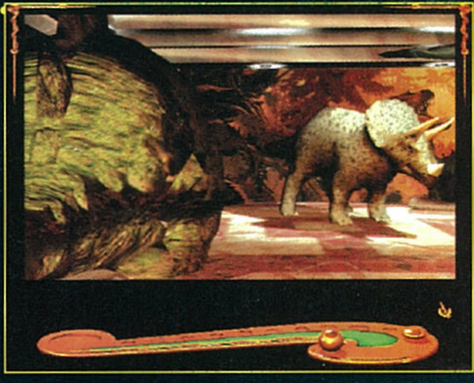
LÉO DE URLEVAN

Shivers

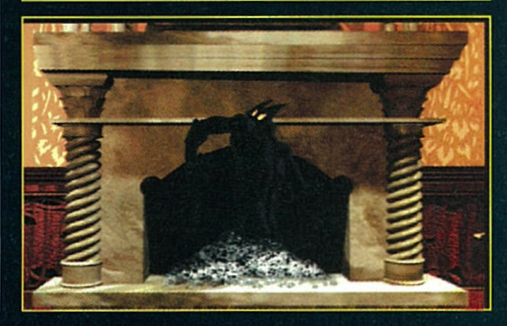
EDITEUR : Sierra
DISTRIBUTEUR : Cocktel Vision (1) 46 01 46 00
STANDARD : PC CD-Rom
SORTIE PRÉVUE : Décembre 95

Tiens, un jeu d'énigme de chez Sierra ! Ses joyeux acolytes ne nous avaient pas habitués à ça. Ce coup-ci, ils ne nous ont pas fait le coup de la maison hantée, mais on en est quand même pas loin : vous passerez une nuit dans un musée habité par des fantômes. Bientôt, pour changer de concept, vous verrez que les éditeurs vont nous faire le coup de la boulangerie hantée, de la rame de métro maléfique, de la MJC démoniaque, du sex-shop maudit et du bateau mouche possédé. Toujours est-il que ce musée était fermé depuis longtemps. Vous allez me demander : "Pourquoi ce musée était-il fermé depuis longtemps ?". "Pourquoi ce musée était-il fermé depuis longtemps ?"

J'étais sûr que vous me poseriez la question. Eh bien, le professeur qui possédait le musée s'était mis en tête de compléter sa collection d'objets mystérieux et de réapprovisionner son musée en allant en Amérique du Sud. Ah oui, c'est un musée un peu spécial car il ne contient que des objets surnaturels. Il ramena des poteries. Vous devinez la suite. Les esprits démoniaques qui se trouvaient à l'intérieur se libérèrent et tuèrent Windlenot - c'est le nom du professeur. Au niveau du jeu proprement dit, vous évoluerez dans de nombreux décors en 3D, et votre but sera de mettre les esprits qui rôdent dans des contenants en ramassant différents objets que vous trouverez au fur et à mesure de vos déplacements. Certaines portes seront fermées, et il vous faudra les ouvrir non pas avec des clés mais en résolvant des énigmes. Le principe du jeu rappellera donc à bon nombre d'entre vous celui de 7Th Guest.











... PAR COURRIER ... ...
PAR TELEPHONE ...
... PAR FAX ...

A ULTIMA VPC

BP 04 - 94801 VILLEJUIF CEDEX
TEL : (1) 46 70 44 00
FAX : (1) 43 38 11 86

COMMANDEZ PAR CORRESPONDANCE



Magasin Ultima Gobelins
ouvert tous les dimanches en décembre de 14h à 18h

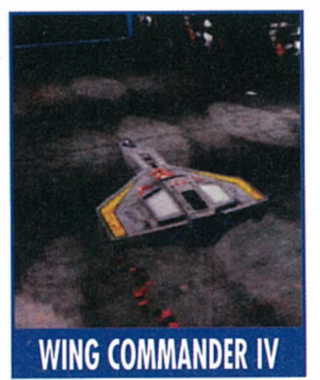
NOUVEAUTES

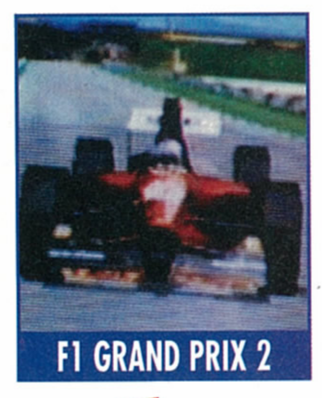




II th HOURS

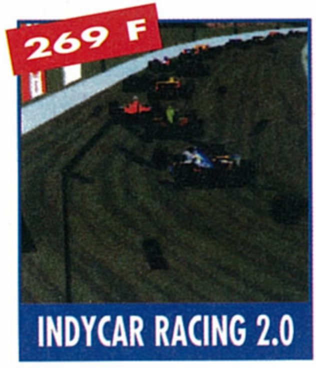

WARCRAFT 2


WING COMMANDER IV


F1 GRAND PRIX 2



HEROES OF MIGHT AND MAGIC



INDYCAR RACING 2.0


STONEKEEP



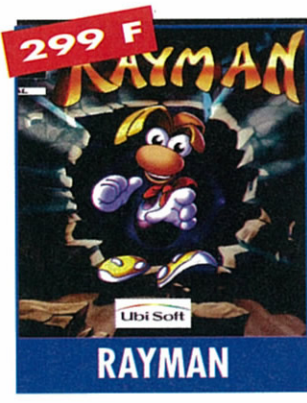
EUROFIGHTER 2000



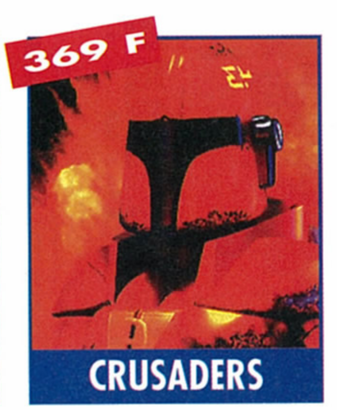
WIPE OUT



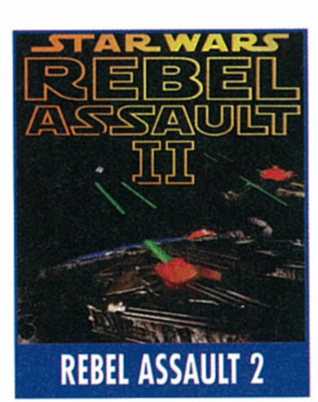
WORMS



RAYMAN



CRUSADERS



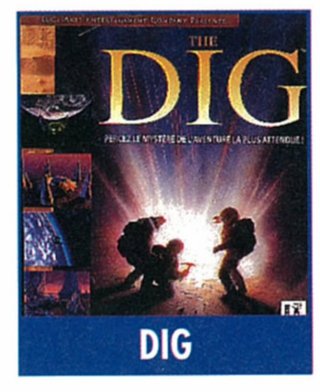
REBEL ASSAULT 2



FIFA 96



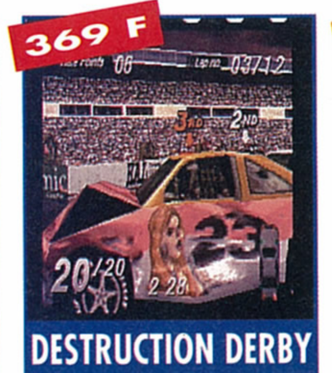
HERETIC HEXXEN



DIG



TIMEGATE



DESTRUCTION DERBY



ACTUA SOCCER



La gestion des Hostlist avec Netscape.

Pour récupérer des images dans un serveur FTP, Netsape est plus indiqué.

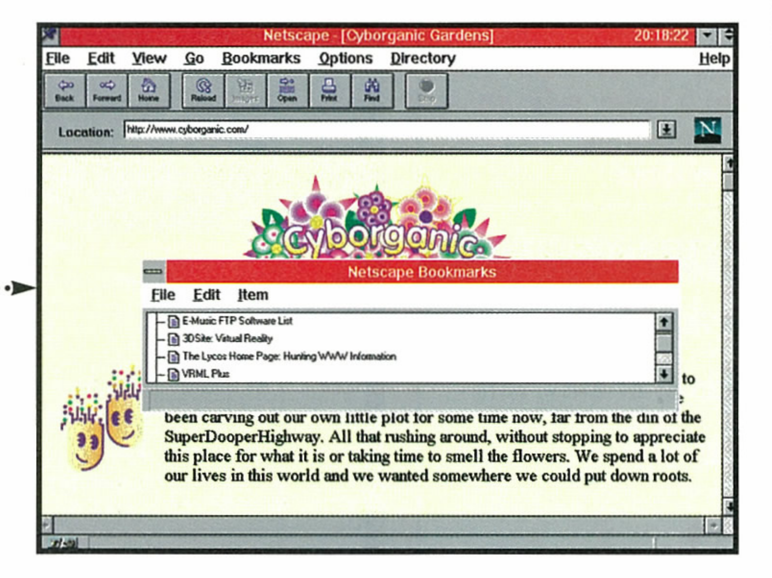
Le Net sans bavure

Trop souvent, surfer sur le Net se résume à barboter dans les remous. Heureusement, la planche de salut existe, elle s'appelle «logiciel de navigation» ou browser. Afin de vous aider à tirer au mieux parti du Web, le réseau nouvelle vague, ou bien des insondables Newsgroups, voici donc une petite présentation des outils les plus intéressants disponibles sur PC.



On se fait une toile ?

Sans revenir sur l'historique du Net, mainte fois évoqué ici ou là, il faut bien comprendre que ce réseau est en réalité composé de multiples couches, qui correspondent toutes à une évolution du matériel. À l'origine, on ne pouvait communiquer avec ce réseau que par le biais d'Unix, un langage puissant mais aussi peu convivial que le DOS. Vint ensuite le Gopher, permettant d'exploiter plus facilement le réseau en utilisant un système de représentation assez proche d'un Shell MS-DOS. Depuis 1989, date de création de la norme HTTP, mise au point au CERN de Genève, le principe de l'hypermédia permettant véritablement de se promener dans le réseau, offre aux utilisateurs une interface conviviale connue sous le nom générique de Mosaic. Certes, les différents serveurs Web continuent à «causer Unix», mais à l'instar d'un Windows qui gère de façon transparente la syntaxe DOS, Mosaic règle tous les problèmes à grand renfort de souris.



On trouve à l'heure actuelle sur le marché de nombreux logiciels Mosaic, mais les plus puissants sont Netscape Navigator, de Netscape Communication Corporation et NCSA Mosaic conçu à l'Université de l'Illinois. Par chance, ces logiciels, encore à l'état de bêta version tous deux mais tout à fait utilisable, sont disponibles en libre essai par téléchargement (attention, l'utilisation de Netscape est limité dans le temps). Pour se procurer les versions Windows les plus récentes (Netscape Navigator 1.2N et NSCA Mosaic 2.0 «The Comet» Final bêta), il suffit donc de se connecter, à l'aide de l'outil fourni par votre prestataire de services, sur l'un des sites dont nous vous donnons l'adresse http en fin d'article.

Lequel choisir ?

Les deux ! Indéniablement, chacun de ces produits a ses avantages. Avant l'apparition de Netscape 1.2N, ma préférence allait à NCSA Mosaic, mais dans la guerre que se livrent les deux sociétés à grands coups d'améliorations, qui donne lieu pour notre plus grand plaisir à une mise à jour tous les six mois environ, il est difficile désormais de départager les deux produits, même si pour une utilisation classique Netscape s'avère être le plus polyvalent. Tous deux disposent des mêmes fonctions de base. Ils permettent d'accéder aux E-mails, aux FTP, au Gopher, aux Newsgroups et bien entendu, puisque c'est là leur finalité, au Web. Toutefois, c'est sur les points de détails que portent les différences. En ce qui concerne l'accès aux FTP, Netscape est plus agréable à utiliser. Disposant de son propre outil de visualisation, il peut afficher directement une image GIF ou JPEG chargée, alors que NCSA Mosaic, lui, fait appel dans ce cas à un programme extérieur (votre utilitaire ou programme de dessin) dont il faut définir le chemin. Bien entendu, les images apparaissant sur les pages Web

L'envoi de courrier électronique ne pose aucun problème avec ces deux produits.



Où se procurer ces logiciels ?

Netscape

http://home.mcom.com/comprod/mirror/index.html

NCSA Mosaic

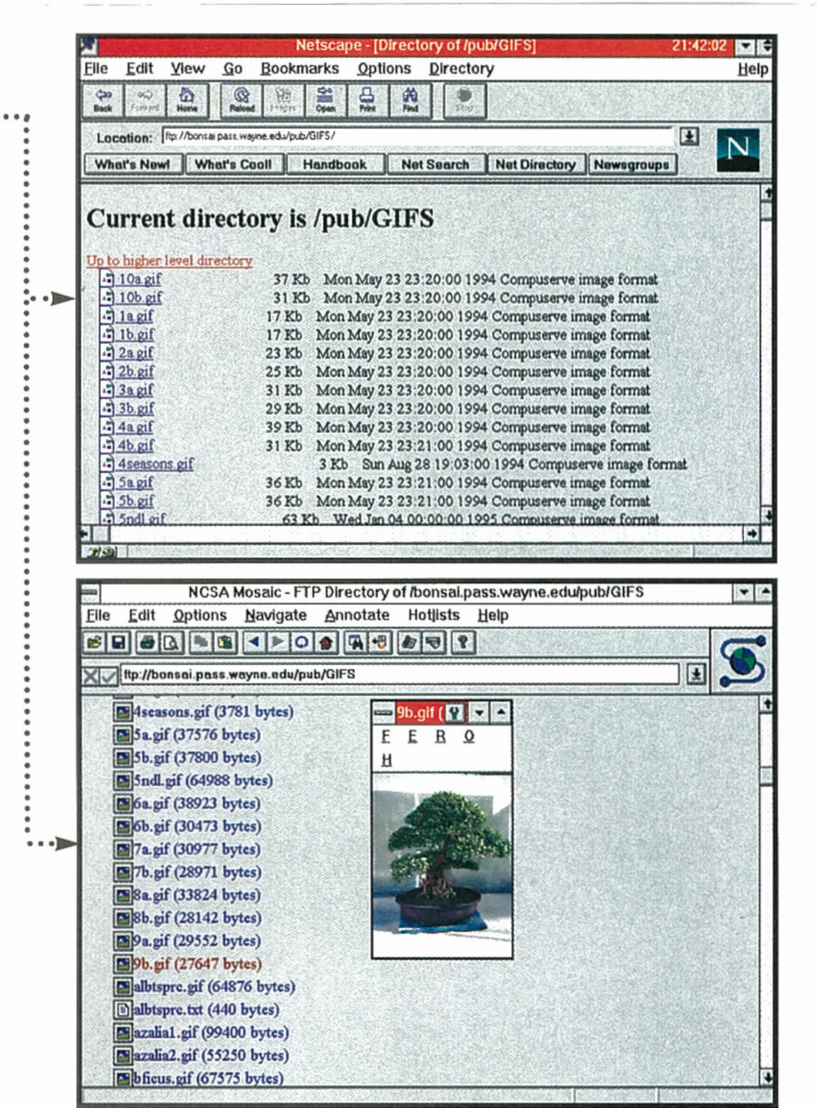
http://www.ncsa.uiuc.edu/sdg/software/winmosaic/homepage.html

Free Agent

http://www.forteinc.com/forte/agent/index.html

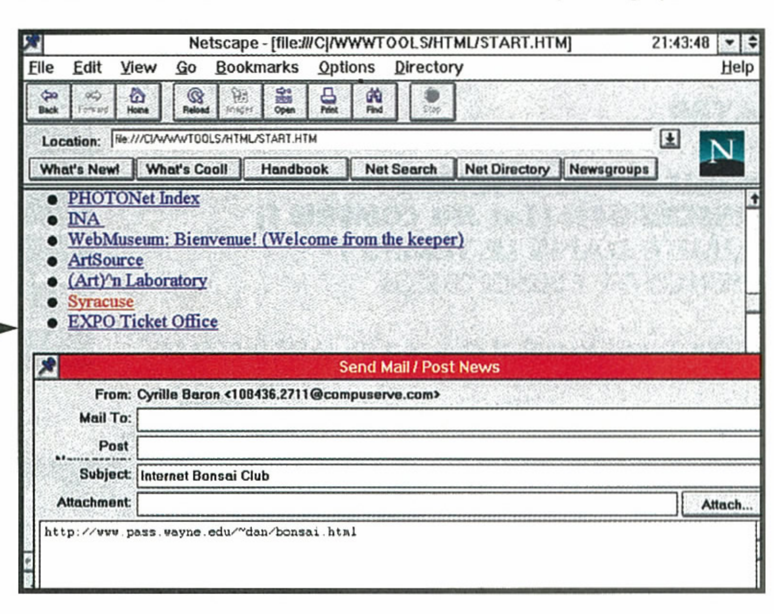
Vous pouvez également utiliser le fichier HTML présent sur notre CD-ROM. Pour cela, recopiez la directory JOYNET1 sur votre lecteur (qui doit être impérativement en C:).

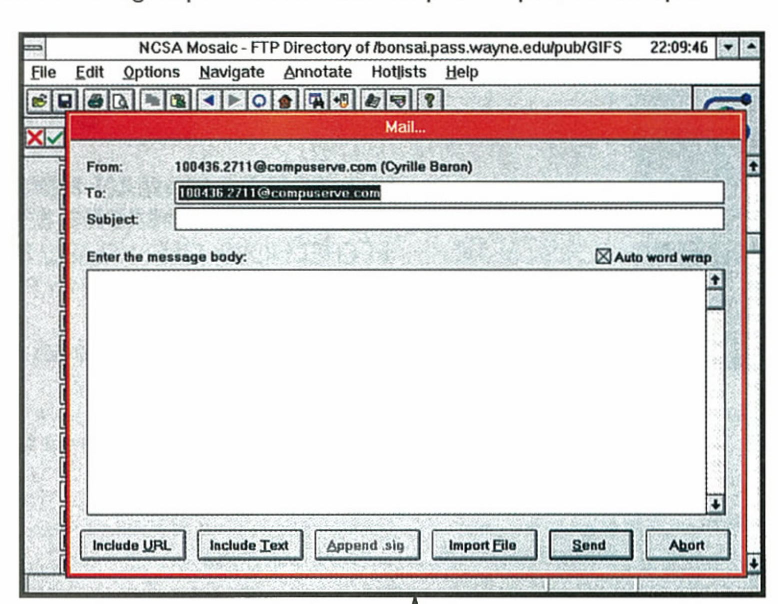
Ensuite, pour accèder au menu depuis votre browser, tapez l'adresse suivante : File:///C:/Joynet1/Surf1.htm
Pour charger un fichier, cliquez simplement et suivez ensuite les instructions. Bien entendu, il faut déjà disposer d'un accès à Internet. Forcément ■



ne nécessitent pas d'outil particulier. Point fort de NCSA Mosaïc, la gestion des «hostlist». Une hostlist est une liste d'adresses collectées au fil de sa balade sur le Net. En utilisant une commande, on inclut l'adresse d'un serveur où l'on est connecté dans cette liste, afin de la retrouver lors d'un autre chargement du logiciel. Cette option existe également avec Netscape, mais son emploi est moins intuitif. Cependant, Netscape permet d'afficher cette liste en fond d'écran, sous forme de fichier HTML personnalisé (et personnalisable) comme celui que nous vous fournissons sur notre CD-ROM.

L'un des attraits des serveurs Web réside dans la beauté de certaines pages de présentation, illustrées par de nombreux dessins, logos ou photographies. Là aussi, Netscape est plus intéressant car plus rapide à afficher les images. Cela dit, les images, c'est bien joli mais une page du Web est avant tout constituée de texte et d'hypertexte. Là, c'est NCSA Mosaic qui se révèle le plus rapide. En effet, à moins que l'on ait décidé de ne pas profiter des éléments graphiques d'une page en désactivant le chargement des images, Netscape charge ces dernières avant le texte, ce qui oblige parfois à attendre assez longtemps pour finalement s'apercevoir que l'on se trouve sur un serveur inintéressant. NCSA Mosaic, lui, dispose d'une option permettant de choisir, qui, du texte ou de l'image, sera chargé en premier. Autre point fort de NCSA Mosaic : le cache disque.
D'une cession à l'autre, il est possible de conserver une trace sur disque dur des serveurs déjà visités. Résultat, lorsqu'on décide d'y revenir, images et textes sont instantanément chargés et disponibles ; la connection ne se fait qu'au moment où l'on explore plus avant un lien non encore sauvegardé sur cache. Très souple d'emploi, le cache peut





Pour récupérer une image encodée, la décoder et l'afficher d'un coup, il suffit de la sélectionner à l'aide d'un menu particulier.

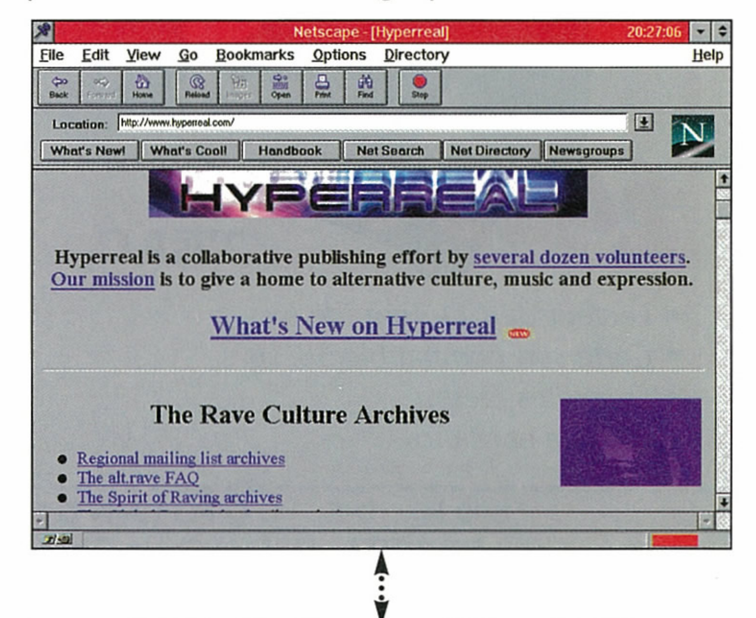
Une fois déconnecté, on peut consulter à loisir le descriptif des articles ou images et en faire une sélection qui sera chargée ultérieurement.

Point fort de NCSA Mosaïc, la gestion de cache est extrêmement détaillée.

être purgé de diverses manières, et l'on peut choisir les types de fichiers qui seront gardés. Netscape dispose d'une telle option, mais il n'est pas possible de définir les types de fichiers qui seront gardés ni combien de temps. Enfin, terminons avec un petit gadget présent sur NCSA et qui fait cruellement défaut à Netscape : le son. Plus intéressante qu'il n'y paraît à première vue, la possibilité d'assigner un son à certaine tâches permet de ne pas attendre des heures devant sa machine. On peut ainsi déclencher un fichier WAV lorsqu'une page ou une image est chargée, ce qui permet de boire un café en attendant.
En conclusion, tant que la possibilité d'utiliser des versions non payantes est offerte à l'utilisateur honnête (après, vous ferez bien ce que vous voudrez), les deux produits peuvent rendre de grands services. Si seules les informations texte vous intéressent, NCSA semble être le plus indiqué. En revanche, les amateurs de belles pages écrans et d'images utiliseront avec profit Netscape, plus polyvalent.

Les Newsgroups

Ceux qui y ont goûté vous le diront, les Newsgroups (ou groupes, ou forums Usenet) constituent la partie la plus intéressante de l'Internet. C'est aussi l'une des plus ésotériques à utiliser, car elle appartient à la préhistoire de l'internet. Là Netscape ou NCSA, même combat. Les Newsgroups ne sont pas faits pour être consultés efficacement avec ces logiciels. Heureusement, il existe de véritables merveilles appelées "Lecteurs de News". Sans contestation possible (je ne le supporterais pas), le meilleur de ces logiciels est Agent de Forte, disponible en version d'évaluation (tout à fait utilisable) appelée Free Agent. Elle permet de récupérer des messages très facilement. Mieux encore, elle gère de façon transparente les redoutables fichiers "uuencode". En effet, pour réduire les temps de connection, les Newsgroups à vocation graphique proposent des images sauvegardées en ASCII. En tant normal, ces images doivent être décodées avec un logiciel particulier. Lorsque l'image tient sur plusieurs fichiers, c'est l'horreur : il faut couper/coller les "textes" avec un éditeur. Agent, lui, se charge, d'un simple clic, de rapatrier les fichiers, de les décoder et de les afficher. Une autre caractéristique intéressante est la possibilité d'utilisation "Off Line". Lorsque les en-têtes (les titres) des divers fichiers sont chargés, on peut se déconnecter et consulter à tête reposée les différentes contributions. Il suffit de les sélectionner, et dès qu'on se reconnecte, le logiciel les rapatrie. Voilà un outil indispensable qui vous permettra de découvrir les Newsgroups.



On peut accéder directement aux outils de recherches ou à une liste des meilleurs serveurs via le serveur Netscape, automatiquement appelé lorsqu'on clique sur la barre d'outils.

Guide d'achat

Voici un récapitulatif des meilleurs jeux testés ce mois-ci dans Joystick. A vous de choisir.

ALIEN'S

58110 | PC CD-ROM



AVENTURE

EDITEUR : MINDSCAPE (16) 99 87 58 87 TEXTES ET VOIX : EN ANGLAIS DANS UN PREMIER TEMPS, EN FRANÇAIS OU ALLEMAND DANS UN SECOND, 1 JOUEUR, CONFIG MINI : 486 DX2 66 - PENTIUM 60 RECOMMANDE

TECHNIQUE 89 | INTÉRÊT 93

CONCLUSION
Le plus beau jeu d'aventure aussi un des plus intéressants ! Il faut une config. un peu au-dessus de la moyenne : un Pentium 60 avec une bonne carte vidéo est l'idéal.

UP
- Animations S-VGA
- Les décors
- L'ambiance
- Les musiques

DOWN
- Les persos 2D
- Avoir une carte PCI est souhaité

AL UNSER, JR. ARCADE RACING

TEST Page 132 | Mac CD-Rom & Diskettes

ARCADE

EDITEUR: MINDSCAPE TÉL. : (16) 99 79 66 48 CONFIG. MINI. : 68040+COPRO, SYSTEME 7 , 5 MO DE RAM, 11 MO DE DISQUE DUR. OPTIMISÉ POWERMAC

TECH.MAC 90 | INTÉRÊT. MAC 70

POWER MAC

TECHNIQUE 90 | INTÉRÊT 80

CONCLUSION
Al Unser Jr est un jeu très rapide et de pure arcade. Même si l'on risque de se lasser rapidement des quinze circuits, pour peu que l'on possède la machine adéquate.

UP
- Rapide et beau sur PowerMac
- Musique

DOWN
- Bruitages
- Nécessite une machine puissante
- Une seule sauvegarde

ASCENDANCY

TEST Page 76 | PC CD-ROM



STRATÉGIE

EDITEUR : VIRGIN TÉL. : (1) 58.63.10.00 NBRE DE JOUEUR : 1 CONFIG : 486SX25,8 MO

TECHNIQUE 85 | INTÉRÊT 91

CONCLUSION
Excellent et inattendu, Ascendancy est sans hésiter la référence dans sa catégorie ! A quand Ascendancy 2 ?

UP
- Le design et le graphisme
- L'interface
- La profondeur du jeu

DOWN
- Une partie diplomatique pas assez fouillée
- Réservé aux solitaires.

CIVNET

TEST Page 96 | PC CD-ROM



STRATÉGIE

EDITEUR : MICROPROSE (1) 48 18 50 00 TEXTES EN FRANÇAIS, 1 À 7 JOUEURS, CONFIGURATION RECOMMANDÉE: 486 AVEC WINDOWS 3.1 OU WINDOWS 95

TECHNIQUE 78 | INTÉRÊT 91

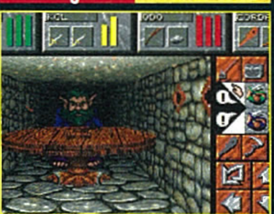
CONCLUSION
Le must des jeux de stratégie est disponible en réseau. Je dis: bravo !

UP
- Le scénario

DOWN
- Les accès CD

DUNGEON MASTER II

TEST Page 126 | Mac CD-Rom



ROLE

EDITEUR: MACPLAY DISTRIBUÉ PAR : CIC TÉL. : (1) 40 94 10 20 CONFIGURATION MINIMALE: 68030 À 25 MHZ , 256 COULEURS, SYSTEME 7, 2 950 KO DE RAM (5 500 KO RECOMMANDÉS), 30 MO DE DISQUE DUR.

TECHNIQUE 70 | INTÉRÊT 80

CONCLUSION
Amateurs de jeux de rôles, vous allez être comblés par ce jeu qui, malgré une interface quelque peu vieillotte, vous fera passer de longues heures .

UP
- Le scénario
- L'utilisation de la magie

DOWN
- L'interface pas toute jeune.

ENTOMORPH

TEST Page 90 | PC CD-ROM



AVENTURE/ACTION

DISTRIBUTEUR : MINDSCAPE 99 87 58 87 TEXTES ET VOIX EN ANGLAIS, 1 JOUEUR. CONFIG. MINI.; 486/66, 8 MO DE RAM, CARTE VIDÉO S-VGA 1 MO, CD-ROM 2X, WINDOWS 3.1 OU WINDOWS 95, PLACE DISQUE DUR : 25 MO, CARTES SONS : SOUNDBLASTER ET COMPATIBLES.

TECHNIQUE 75 | INTÉRÊT 69

CONCLUSION
Un jeu destiné aux néophytes : l'univers y est attachant. Une machine puissante est également nécessaire.

UP
- Le scénario et les insectes
- Musiques CD

DOWN
- Maniabilité en combat
- Le perso est parfois coincé dans le décor

FATAL RACING

TEST Page 92 | PC CD-ROM



COURSE DE VOITURE

EDITEUR : GREMLIN INTERACTIVE – DISTRIBUTEUR : FUNSOFT : (1) 41 86 05 05 – CONFIG. MINI. RECOMMANDÉE : DX4 100 OU PENTIUM 60 – 1 À 2 JOUEURS SUR UN MEME ORDINATEUR ET JUSQU'À 16 JOUEURS EN RÉSEAU.

TECHNIQUE 70 | INTÉRÊT 75

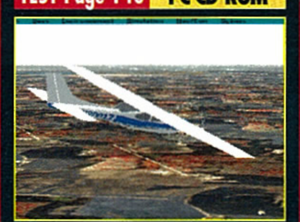
CONCLUSION
Un jeu de voitures relativement correct mais desservi par un concept flou et par un programme concurrent qui risque bien de lui être... comment dire... Fatal !

UP
- Le nombre de circuits
- Le graphisme

DOWN
- Pas d'impression de vitesse
- Les bruitages, les voix

FLIGHT SIMULATOR 5.1

TEST Page 140 | PC CD-ROM



SIMULATION

GENRE: SIMULATION EDITEUR: MICROSOFT DISTRIBUTEUR: MICROSOFT (1) 69 86 46 46 TEXTES FRANÇAIS, 2 JOUEURS, 486 DX2 VLB, DISPO SUR DISQUETTES.

TECHNIQUE 80 | INTÉRÊT90

CONCLUSION
Ceux qui aimaient FS5.0 vont adorer ; les autres continueront à voler sur FS4.

UP
- Le brouillard
- Les nouvelles textures
- Le vol plus réaliste
- Les leçons de pilotage

DOWN
- Bugs de la version US non corrigés
- Traduction
- Qualité de papier du manuel déplorable
- Légère incompatibilité avec les add-on... Microsoft !

INDY CAR RACING II

TEST Page 154 | PC CD-ROM



SIMULATION AUTOMOBILE

Editeur : Papyrus Distributeur : Virgin Tél. : (1) 58.63.10.10 Config Mini : 486 DX 33 8 Mo en mode VGA 486 DX 66 8 Mo en mode S-VGA Nbre de joueurs : 1 . Prévu sur Mac et Windows 95 pour février.

TECHNIQUE 85 | INTÉRÊT 85

CONCLUSION
Indy Car II est un soft qui ravira tous ceux qui avaient adoré le premier volet, ceux pour qui "course" est synonyme de "simulation". Les autres n'auront qu'à se rabattre sur Screamer !

UP
- La simulation, toujours aussi pointue
- La beauté des voitures
- La vitesse de l'ensemble

DOWN
- La technique pour les novices.
- Le dépouillement des décors

IN THE FIRST DEGRE

TEST Page 102 | PC CD Windows



ENQUETE

ÉDITEUR: BRODERBUND DISTRIBUTEUR: UBI SOFT TÉLEPHONE: (1) 48 18 50 00 TEXTES ET VOIX FRANÇAISES, 1 JOUEUR, 486 DX2

TECHNIQUE 85 | INTÉRÊT 87

CONCLUSION
Avec ce jeu, Broderbund innove et réussit un véritable coup de maître. Original, passionnant, bien réalisé, voilà un jeu intelligent qui donnera ses lettres de noblesse au genre "film interactif".

UP
- Le principe
- L'originalité
- La qualité de l'affichage
- La traduction française

DOWN
- La possibilité de prendre des notes sur ordinateur aurait été la bienvenue.

OUVERT TOUS LES JOURS

DREAM GAMES

DE 10H30 A 19H30 MEME LE DIMANCHE

Le No 1 belge des Jeux Micro PC / MAC / AMIGA
Le PREMIER Club francophone d'échanges de jeux par correspondance depuis près de DEUX ans.

PC CD Rom

(5% de réduction sur les prix ci-dessous pour tous nos membres !!)

Titre	Prix	Titre	Prix
11 Th Hour	N.C	Myst vf	379F/2199FB
Actua Soccer vf	299F/1699FB	Navy Strike nf	329F/1899FB
Albion	N.C	NBA Jam	N.C
Alien odissey vf	259F/1599FB	NBA Live 96 nf	N.C
Anvil of Dawn vf	N.C	Need for Speed nf	305F/1749FB
Apache Longbow nf	345F/1999FB	NHL Hockey 96 nf	329F/1899FB
Ascendaney vf	345F/1999FB	PGA Tour Golf 96 nf	329F/1899FB
Battle Isle 3	309F/1799FB	Phantasmagoria vf	329F/1899FB
Bioforge vf	365F/2099FB	Pinball Illusions	259F/1499FB
Brain dead vf	329F/1899FB	Pitfall the Mayan Adv. vf	345F/1999FB
Buried in Time vf	299F/1699FB	Primal Rage nf	309F/1799FB
Caesar 2 vf	299F/1699FB	Prisonner of Ice vf	345F/1999FB
Command & Conquer vf	299F/1699FB	Pro pinball nf	329F/1899FB
Crusader no Remorse vf	309F/1799FB	Rayman	N.C
Darker nf	259F/1599FB	Rebel Assault 2	N.C
Dark Forces nf	329F/1899FB	Red ghost nf	329F/1899FB
Destruction Derby nf	329F/1899FB	Riddle of Master Lu vf	299F/1699FB
Dungeon Keeper	N.C	Road Warrior vf	299F/1699FB
Dungeon Master 2 vf	345F/1999FB	SCREAMER nf	259F/1599FB
Earthworm Jim	N.C	Secret Mission	N.C
Eurofighter 2000	365F/2099FB	Sensible World of Soccer	N.C
Fable	N.C	ShellSchock	N.C
Fade to Black vf	309F/1799FB	Simon the Sorcerer 2 vf	N.C
FATAL RACING vf	299F/1699FB	Sim Town vf	299F/1699FB
Fifa Soccer 96 nf	329F/1899FB	Space Quest VI vf	299F/1699FB
Flight Unlimited	365F/2099FB	Star Trek the Next Gen.	329F/1899FB
Ford Boyard	329F/1899FB	STONEKEEP	N.C
Formula 1 Grand Prix 2	N.C	Tekwar nf	299F/1699FB
Full Throttle vf	379F/2199FB	Terminal Velocity nf	279F/1599FB
FX Fighter	239F/1399FB	The Dig nf	N.C
Heart of Darkness	N.C	The Last Dinasty vf	309F/1799FB
Heroes of Might & Magic	365F/2099FB	Tilt	259F/1499FB
HEXEN nf	259F/1599FB	Time gate vf	345F/1999FB
Hi-Octane vf	345F/1999FB	Top Gun	N.C
Jagged Alliance vf	345F/1999FB	X-Com (UFO 2) vf	309F/1799FB
L'Amazone Queen vf	345F/1999FB	X-Wing Collector nf	359F/2099FB
Le Livre de la Jungle nf	209F/1199FB	Warcraft 2 vf	359F/2099FB
Lemmings 3D nf	329F/1899FB	Wetlands nf	299F/1699FB
Lords of Midnight vf	229F/1299FB	Wing Commander 4	N.C
Machiavelli vf	299F/1699FB	Wipe Out	329F/1899FB
Magic Carpet PLUS vf	345F/1999FB	Witchhaven	309F/1799FB
Magic Carpet 2 vf	305F/1749FB	Woodruff vf	309F/1799FB
Mechwarrior 2 vf	345F/1999FB	Worms nf	309F/1799FB
MORTAL KOMBAT 3 nf	309F/1799FB	Z	N.C

Certains programmes n'étant pas encore disponibles au moment de l'édition, n'hésitez pas à nous contacter pour avoir confirmation de leur disponibilité. Téléphonez-nous ou renvoyez-nous le coupon ci-dessous pour recevoir GRATUITEMENT, et sans engagement de votre part, notre disquette catalogue qui contient la liste complète de nos jeux avec config et descriptif pour chaque !

DREAM GAMES
9 RUE DUWEZ 7500 TOURNAI BELGIQUE
TEL/FAX : 19 32 69 226546 OU 069 226546

Compilations en CD

FLIGHT de Microprose 305F/1749FB
1942 / F14 - Fleet Defender / Wings of Glory
Master Piece Colletion 279F/1599FB
Dark Sun 1 et 2 / Ravenloft 1 et 2 / Al Quadim / Menzoberrazan
Mégapack 3 (12 CD) 299F/1699FB
Lemmings Chronicle / Mégarace / TFX / The Vortex (Quantum Gate II) / Cyclones / Jammit / Dragon's Lair / Novastorm / Réunion / The Journeyman Project Turbo
Temptation 379F/2199FB
The 7th Guest / Hand of fate VF / Lands of Lore VF / Indycar Racing & Track Pack
Ultimate Fantasy 239F/1399FB
Dark Sun, Fantasy Empire, Dugeon Hack, Stronghold, Unlimited Adventures

VENTE EN MAGASIN ET PAR CORRESPONDANCE

CLUB DECHANGE DE JEUX MICRO PC ET AMIGA

Prix Budget

119 FF / 699 FB
7th Guest doc vf - Bureau 13 vf
Complete Utlima 7 - Conspiracy vf
Day of the Tentacle vf - Frontier doc vf
Goblins 1 et 2 vf - Hand of Fate vf - Hell vf
Inca vf - Indy IV vf - Indy Car Racing nf
Labyrinth vf - Lands of Lore vf
Michael Jordan nf - Monkey Island 2 vf
NHL Hockey nf - Noctropolis - PGA Tour nf
Privateer vf - Qarantine vf - Seal Team nf
Shadow Caster nf - Sim City vf
Space Hulk vf - Star crusader vf
Strike Commander vf
Syndicate vf - System Shock vf
Ultima Underworld - Wing Armada nf

139 FF / 799 FB
Armored Fist nf - Civilization vf
F1 Grand Prix nf - Fields of glory vf - One step beyond nf - UFO vf

175 FF / 999 FB
Chaos Engine - Cyclones - Master of Orion
Railroad Tycoon Deluxe vf
Return of the phantom vf

MAC

Titre	Prix
BURIED IN TIME VF	299F/1699FB
BURN CYCLE VF	259F/1499FB
COLONIZATION VF	329F/1899FB
DARK FORCES	379F/2199FB
DISCWORLD VF	379F/2199FB
DOOM 2	329F/1899FB
FULL THROTTLE	329F/1899FB
HELL	329F/1699FB
SIM TOWN	299F/1699FB
SUPER WING COMMANDER	379F/3199FB
WING COMMANDER 3	399F/2299FB

CD Charme / X

Titre	Prix
Brigitte Live vf	379F/2199FB
Interactive Draghixa	359F/2099FB
Interactive Tabatha	345F/1999FB
Pulsions Mangas PC	239F/1399FB
Space Sirens MAC/PC	345F/1999FB
Vidéophone MAC/PC	379F/2199FB
Virtual Escort MAC/PC	379F/2199FB
Virtual Valérie II	345F/1999FB
Girls of paradise	109F/ 599FB
Hot super models	109F/ 599FB
Sakura II	109F/ 599FB
American pie (photo CD)	69F/ 399FB
Eurotica (photo CD)	69F/ 399FB

Tous les Titres repris ici sont interdits aux moins de 18 ans ! !

AMIGA

Titre	Prix
ALIEN BREED 3D NF	259F/1499FB
COLONIZATION VF	279F/1599FB
DUNGEON MASTER 2 VF	259F/1499FB
FEARS	259F/1499FB
GLOOM NF	239F/1399FB
PINBALL ILLUSIONS NF	225F/1299FB
PLAYER MANAGER 2	189F/1099FB
VIRTUAL KARTING NF	209F/1199FB

PC 3.5

Titre	Prix
DISCWORLD VF	309F/1799FB
ECSTATICA VF	329F/1899FB
GUILTY VF	299F/1699FB
HEXEN NF	279F/1599FB
INFERNO VF	309F/1799FB
JUNGLE BOOK NF	209F/1199FB
PINBALL ILLUSIONS NF	259F/1499FB
SENSIBLE GOLF NF	329F/1399FB

CLUB D'ECHANGE PAR CORRESPONDANCE

55FF/300 FB PAR ECHANGE
FRAIS DE PORT COMPRIS !!!

L'inscription pour un an coûte 400ff/2400fb. Chaque échange coûte ensuite 55ff/300fb (Frais de port compris !) Lorsque vous vous inscrivez, vous recevez le jeu de votre choix, que vous nous renvoyez au bout d'un mois maximum (ou plus vite si vous le désirez) afin de l'échanger contre un autre que vous aurez choisi dans notre liste constamment remise à jour et comprenant *PRES DE 400 TITRES* (tous les meilleurs jeux de ces 3 dernières années).
Cadeau de NOEL : pour chaque inscription durant le mois de décembre : 2 jeux sharewares au choix sur la liste ci-contre.

A RENVOYER A DREAM GAMES - Rue Duwez, 9 - 7500 TOURNAI - Belgique

BON DE COMMANDE PAR CORRESPONDANCE

Nom et Prénom : ....

Adresse : ....

CP + Ville .... ☎ ....

❑ Je désire recevoir GRATUITEMENT votre disquette catalogue
❑ Je commande le(s) titre(s) suivant(s) :

Titre	Quantité	Prix Unitaire	Total
❑ CD - ❑ 3'5			
❑ CD - ❑ 3'5			
❑ CD - ❑ 3'5			

Frais de port : 1=70 fb / 2=85fb / 3=100fb
1=20 ff / 2=25ff / 3=30ff → Total Général

Mode de paiement : ❑ Chèque - ❑ Mandat Postal

Date et Signature (des parents pour les mineurs) :

Nouveautés Shareware

10 FF / 60 fb la disquette HD

IN PURSUIT OF GREED : un nouveau jeu d'action 3D de Channel 7/Softdisk. 486/8 mo - 4 disquettes HD - LA NOUVELLE REFERENCE - Mieux que Doom, Rott ou même Herétic !! Graphismes fabuleux - 5 personnages au choix avec chacun ses propres armes - plus de 10 mo d'actions - ce jeu est un MUST ABSOLU !!!
SKUNNY - L'OR DES PIRATES : un jeu de Magic Touch en V.F - 486/8 mo de ram 3 disquettes HD - peut-être LE MEILLEUR JEU DE PLATES-FORMES jamais réalisé sur PC !! - encore mieux que Jazz Jack rabbit !
EXTREME PINBALL : nouveauté d'Epic Megagames - 486/4 mo de ram 3 disquettes HD - le successeur d'Epic Pinball - un jeu de flipper GENIAL !!
RADIX BEYOND THE VOID : nouveauté d'Epic Megagames - 486/4 mo de ram 3 disquettes HD - un shoot'em-up en 3D dans le style de Descent - Excellent !
JAZZ JACK RABBIT HOLIDAY HARE 1995 : Epic Megagames - 1 disquette HD - le tout nouvel épisode de Jazz Jack rabbit (le 3ème !) - toujours aussi GENIAL !!
REALMS OF CHAOS : le dernier jeu d'Apogée - 486/4 mo - 3 disquettes HD Excellent jeu de plates-formes.
BLACK KNIGHT MARINE STRIKE FIGHTER SE : 486/4 mo - 2 disquettes HD - le premier vrai simulateur de vol en shareware - plus de 9 mo - Super !!
TOO MANY GECKOS : 386/33 - 4mo - un jeu de Anarchy Entertainment - 2 disquettes HD - Excellent jeu de réflexion en 3D.
COLD DREAMS : un jeu d'Immortality - 386/2 mo - 2 disquettesHD - très bon jeu de plates-formes.
POWERSLAVE : anciennement 'Ruins d'Apogée', maintenant de Lobotomy Software - 486/8 mo - 3 disquettes HD - jeu d'action 3D utilisant le moteur 3D de 3D Realms utilisé pour Duke Nukem 3D et Witchaven - Version beta !!
STAR QUEST : de Virtual adventures - 486/4 mo - 1 disquette - bon shoot'em-up spatial en 3D.
ZYCLUNT : 386/4 mo - 2 disquettes HD - jeu d'action et de combat dans le style du célèbre 'Double Dragon'.
SOCCER 95 : un jeu de Digital Dreams Multimedia - 486/4 mo - 1 disquette jeu de foot ressemblant beaucoup à 'Sensible soccer'.
PC RALLY : un jeu de DDM - 486/4 mo - 2 disquettes HD - Excellent jeu de course automobile.
GAME WIZARD 3 : la dernière version de cet utilitaire permettant de tricher dans un grand nombre de jeux en augmentant le nombre de vies par exemple.

Guide d'achat

Voici un récapitulatif des meilleurs jeux testés ce mois-ci dans Joystick. A vous de choisir.

LE LIVRE DE LA JUNGLE

TEST Page 129 | PC CD-ROM



PLATES-FORMES

EDITEUR : DISNEY SOFTWARE
DISTRIBUTEUR : VIRGIN
CONFIGURATION MINIMALE : 486 DX 33, 4 MO DE RAM
COMPATIBLE WINDOWS 95, MAIS NÉCESSITE ALORS 8 MO DE RAM

TECHNIQUE 65 | INTÉRÊT 70

CONCLUSION
Le livre de la jungle n'a pas de défaut, si ce n'est d'avoir un train de retard sur Pitfall, et dix sur Rayman. Un hit sur console 16 bits qui n'est plus qu'un petit jeu sur ordinateur 64 bits !

UP
- Les personnages du dessin animé

DOWN
- Techniquement dépassé

MILLENIA

TEST Page 88 | PC CD-ROM



WARGAME

EDITEUR : GAMETEK
TÉLÉPHONE : (16) 72 47 30 95
DIALOGUES EN ANGLAIS SOUS-TITRÉS EN FRANÇAIS, 1 JOUEUR, CONFIGURATION MINIMALE: 386 /8 MO COMPATIBLE WINDOWS 95

TECHNIQUE 50 | INTÉRÊT 69

MORTAL KOMBAT 3

TEST Page 134 | PC CD-ROM



BEAT'EM UP

EDITEUR : GT INTERACTIVE
DISTRIBUTEUR : VIRGIN
(1) 53 68 10 10
TEXTES : VO VOIX : VO
CONFIGURATION MINIMALE : 486 DX 33, 8 MO DE RAM
NOMBRE DE JOUEURS : 2 SUR UNE MEME MACHINE, 12 EN RÉSEAU
NON COMPATIBLE WINDOWS 95

TECHNIQUE 92 | INTÉRÊT 82

CONCLUSION
Le meilleur épisode de la série, et de loin grâce à une réalisation sans faille... mais il demeure à mon sens un peu moins bien que Primal Rage.

UP
- L'animation excellente
- Le graphisme en net progrès

DOWN
- La simplicité

NAVY STRIKE

TEST Page 108 | PC CD-ROM



SIMULATION/STRATÉGIE

NBR DE JOUEURS : 1
EDITEUR : ROWAN SOFTWARE – DISTRIBUTEUR : UBI SOFT (1) 48 18 50 00 – CONFIG. RECOMMANDÉE : 486 DX2 50

TECHNIQUE 69 | INTÉRÊT 74

CONCLUSION
Un soft plutôt sympa, à condition de ne pas s'énerver rapidement et de ne pas être trop exigeant quand à la partie simulation.

UP
- Le moteur 3D
- Le concept

DOWN
- L'ergonomie
- Les bruitages

PINBALL WORLD

TEST Page 88 | PC CD-ROM



FLIPPER

DISTRIBUTEUR : US GOLD
(1) 41 06 96 70
EDITEUR: 21ST CENTURY
NOTICE : FRANÇAIS, 1 JOUEUR, CONFIG MINI : 386 SX 40

TECHNIQUE 40 | INTÉRÊT 50

CONCLUSION
Un produit sans grand intérêt, avec le même moteur que les précédentes productions de 21St, c'est lassant.

UP
- Les jeux intermédiares
- Le nombre de flippers

DOWN
- L'animation saccadée.
- Les canards vivants.

PINBALL, THE WEB

TEST Page 64 | PC CD-ROM



FLIPPER

EDITEUR : EMPIRE DISTRIBUTEUR : UBI SOFT TÉLÉPHONE : (1) 48 18 50 00 - TEXTES ET VOIX : ANGLAIS, 1 À 4 JOUEURS

TECHNIQUE 91 | INTÉRÊT 80

CONCLUSION
Si je devais jouer à l'un des flippers sur micro, ce serait The Web, pour son réalisme, mais j'y jouerai sans doute moins longtemps que Tilt, car il n'y a qu'une table.

UP
- Le réalisme de la boule
- Le flipper : comme un vrai
- Les musiques CD
- C'est magnifique

DOWN
- Il n'y a qu'une table

RAVEN

TEST Page 70 | PC CD-ROM

ACTION

EDITEUR: CRYO
DISTRIBUTEUR: MINDSCAPE
TÉLÉPHONE: (16) 99 87 58 87
TEXTES ET VOIX : EN FRANÇAIS, 1 JOUEUR, 486 DX2

TECHNIQUE 75 | INTÉRÊT 75

CONCLUSION
Bien que ce jeu ne soit pas parfait et qu'il soit trop light, on constatera avec plaisir que l'on ne s'ennuie pas, les missions variées alternant régulièrement les unes vis-à-vis des autres. Les possesseurs de machines puissantes devront s'orienter sur des jeux plus profonds.

UP
- Config simple
- Rapide, beau

DOWN
- Simplicité
- Combats spatiaux en 2D
- Simpliste

RAYMAN

TEST Page 80 | PC CD-ROM



PLATES- FORMES

EDITEUR : UBI SOFT
48 18 50 00
TEXTES : VF VOIX : VO
CONFIGURATION MINIMALE :
DISPONIBLE SUR: SEGA SATURN
PREVU SUR : PLAYSTATION, JAGUAR
COMPATIBLE WINDOWS 95

TECHNIQUE 90 | INTÉRÊT90/70

CONCLUSION
L'un des meilleurs jeux de plates-formes jamais sortis sur PC, un peu trop difficile cependant à mon goût.

UP
- Le graphisme fabuleux.
- L'animation sans faille.
- Les sauvegardes !

DOWN
- Les ennemis reviennent sans cesse.
- Trop difficile.

SCREAMER

TEST Page 146 | PC DOS CD



COURSE DE VOITURES

EDITEUR : VIRGIN TÉL. : (1) 58.63.10.10 NBRE DE JOUEURS : 1 À 8 CONFIG : 486DX2/66 AVEC 8 MO SORTIE : DISPONIBLE

TECHNIQUE 93 | INTÉRÊT 90

CONCLUSION
Dans la panoplie des softs indispensables à toute bonne ludothèque qui se respecte, Screamer tire facilement son épingle du jeu. C'est en effet la meilleure course de voitures réalisée à ce jour sur PC !!

UP
- Le moteur 3D
- Les décors
- Tout !

DOWN
- Ou... pourquoi n'y a-t-il pas 125 circuits ?
- Il n'y a pas de fille pour donner le départ.

SEA LEGENDS

TEST Page 98 | PC CD-ROM



STRATÉGIE/SIMULATION

Editeur : Océan
Téléphone : (1) 40 53 92 86
Textes en français et voix en anglais, 1 joueur. Configuration minimum : 486/33 avec 8 Mo de RAM et carte vidéo S-VGA. Compatible Windows 95

TECHNIQUE 78 | INTÉRÊT 82

CONCLUSION
Sea Legends apporte un plus par rapport à Pirates de Sid Meyer : des combats maritimes en 3D et des duels à l'épée bien plus intéressants.

UP
- Graphisme en S-VGA Simulation de combat naval
- Combats à l'épées

DOWN
- Transitions pénibles du VGA au S-VGA
- Le scénario limite la liberté d'action


JEU DISPONIBLE SUR
PC, CD-ROM PC,
MACINTOSH™,
MEGA DRIVE™,
SUPER NES™,
GAME BOY™,
PLAYSTATION™,
SATURN™.
VIACOM
NEWMEDIA™
ZOOP™
DEVELOPED BY
Hookstone Ltd.
AMAZONIE
C'EST TROP TARD POUR S'ARRÊTER.
http://www.demon.co.uk/noonien/zoop.html
© 1995 Viacom International Inc. Tous droits réservés. Concept original © 1995 Hookstone Ltd. Patent Pending

Guide d'achat

Voici un récapitulatif des meilleurs jeux testés ce mois-ci dans Joystick. A vous de choisir.

SENSIBLE WORLD OF SOCCER

TEST Page 122 | PC CD-ROM



WARGAME

EDITEUR : SENSIBLE SOFTWARE
DISTRIBUTEUR :
VIRGIN (1) 58 63 10 10
TEXTES ET VOIX : VF

TECHNIQUE 60 | INTÉRÊT 80

STEEL PANTHERS

TEST Page 128 | PC CD-ROM



WARGAME

EDITEUR : SSI DISTRIBUTEUR : MINDSCAPE (16) 99 87 58 87 TEXTES EN ANGLAIS, 1 JOUEUR (2 PAR E-MAIL). CONFIGURATION RECOMMANDÉE : 486/50 AVEC 8 MO DE RAM, VIDÉO VESA 512 K, 23 MO SUR LE DISQUE DUR, CD 2X.

TECHNIQUE 75 | INTÉRÊT 78

CONCLUSION
Steel Panthers ressemble plus à un "Command & Conquer" qu'à un wargame classique, même s'il faut attendre que l'ordinateur ait joué. Sinon, ça reste quand même un wargame. Et puis la guerre, c'est pas beau.

UP
- Bon rythme de jeu
- Graphisme

DOWN
- Interface un peu lourde

STONEKEEP

TEST Page 110 | PC CD-ROM



JEU DE ROLES

EDITEUR: INTERPLAY
DISTRIBUTEUR : CIC (1) 40 94 10 20
VOIX: ANGLAIS (SOUS-TITRES FRANÇAIS)
NB DE JOUEURS : 1
CONFIG : 386/40 AVEC 8 MO
SORTIE : DISPONIBLE

TECHNIQUE 85 | INTÉRÊT 85

CONCLUSION
StoneKeep est un excellent soft, mais il présente des imperfections et aurait mérité une plus grande finition au niveau des énigmes.

UP
- La réalisation
- L'ambiance
- La durée de vie et l'humour

DOWN
- Enigmes simples
- Durée de vie gonflée artificiellement (cf. article)

SUKHOI SU–27

TEST Page 118 | PC CD-ROM



SIMULATEUR

NBR DE JOUEURS : 1 RÉSEAU : NON
EDITEUR : SSI DISTRIBUTEUR : MINSCAPE CONFIG. RECOMMANDÉE : PENTIUM 60

TECHNIQUE 75 | INTÉRÊT 90

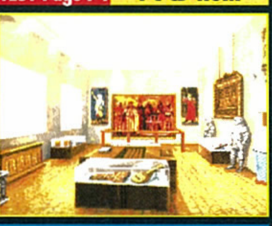
CONCLUSION
Su–27 n'a pour seul but que de simuler le plus fidèlement possible le fameux chasseur russe dans un environnement hostile. Il y parvient parfaitement, mais l'aspect visuel du produit est très en retard. Si cela ne vous gêne pas, alors allez–y, vous ne serez pas déçu. Attention, c'est vraiment difficile.

UP
- Le réalisme
- Les situations
- L'éditeur de missions

DOWN
- Le graphisme
- La lenteur
- Pas de campagne complète

TIME GATE

TEST Page 74 | PC CD-ROM



AVENTURE / ACTION

EDITEUR : INFOGRAMES
(16) 72 65 50 00 CONFIG MINI : 486 DX 66 CD DOUBLE VITESSE

TECHNIQUE 65 | INTÉRÊT 81

CONCLUSION
C'est loin d'être le jeu de l'année ! C'est loin d'être le jeu du mois. En revanche, les amateurs de jeux d'aventure assez farfelus et compliqués se régaleront à moins qu'ils soient gavés de Alone.

UP
- Le scénario
- L'ambiance
- C'est plus Carnby

DOWN
- C'est lent
- On aurait pu espérer un mode S-VGA

TILT

TEST Page 64 | PC CD-ROM



FLIPPER

EDITEUR: VIRGIN
TÉLÉPHONE: (16) 53 68 10 10
TEXTES ET VOIX : ANGLAIS, 1 À 4 JOUEURS, 486 DX2

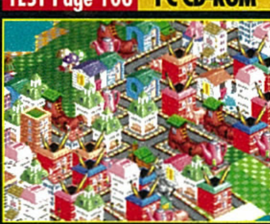
TECHNIQUE 85 | INTÉRÊT 90

UP
- Pour toutes configs
- C'est très très beau
- Les anims 3D
- Trois modes de jeu
- Les flippers, excellents
- J'ai ridiculisé Casque Noir au score

DOWN
- Renvoi de la boule un peu étrange parfois
- Pas de jeux vidéo à jouer avec les flips
- Le comptage des points est bizarre

T.TYCOON DELUXE

TEST Page 106 | PC CD-ROM



SIMULATION ÉCONOMIQUE

EDITEUR : MICROPROSE
DISTRIBUTEUR : UBI SOFT
TÉLÉPHONE : (1) 48 18 50 00
TEXTES EN FRANÇAIS, 1 JOUEUR, CONFIGURATION: 486/25 MHZ AVEC 4 MO DE RAM , CARTE S-VGA, COMPATIBLE WINDOWS 95.

TECHNIQUE 85 | INTÉRÊT 90

CONCLUSION
Si vous n'avez pas peur des jeux de simulation économique très touffus, TT Deluxe est la référence absolue : beau, parfaitement programmé, c'est un régal.

WIPE OUT

TEST Page 116 | PC CD-ROM



ARCADE

EDITEUR : SONY INTERACTIVE
(1) 46 43 93 10 - 1 OU 2 JOUEURS PAR CABLE NULL MODEM - TESTÉ SUR PENTIUM 120 ET DX2 66 - CONFIG. MINI DX2 66

TECHNIQUE 60 | INTÉRÊT 68

CONCLUSION
De par la présence de concurrents sérieux, l'adaptation de Wipe Out sur PC est sans grand intérêt. Un jeu vraiment moyen.

UP
- La musique techno
- Le design des circuits

DOWN
- L'animation saccadée
- La maniabilité moyenne
- Intérêt limité

WRESTLEMANIA

TEST Page 142 | PC CD-ROM



BEAT'EM UP

EDITEUR : ACCLAIM
TEXTES ET VOIX VO, 1 OU 2 JOUEURS, CONFIG. MINI 486 DX & 8 MO DE RAM COMPATIBLE WINDOWS 95 : OUI

TECHNIQUE 85 | INTÉRÊT 87

CONCLUSION
Un excellent beat'em up qui change un peu de la baston de rue.

UP
- La jouabilité
- Le nombre de coups
- L'animation

DOWN
- On ne peut pas jouer à quatre
- Graphisme un peu pixelisé

ZOOP

TEST Page 106 | PC Disquette



REFLEXION

EDITEUR: VIACOM
DISTRIBUTEUR: CIC
TÉLÉPHONE: (1) 40 94 10 20
NOTICE FRANÇAISE, 1 JOUEUR, 486 33, PRÉVU SUR MACINTOSH

TECHNIQUE 50 | INTÉRÊT 75

CONCLUSION
C'est un petit jeu agréable vendu un prix raisonnable, mais pas de quoi sauter au plafond tout de même.

PETITES ANNONCES

10, rue Thierry Le Luron
92592 LEVALLOIS PERRET CEDEX

3DO

Contact

Dép. 37 Club 3DO cherche contacts sur toute la France. Guiller Pascal «Club 3DO» 69 Rue des Martyrs 37300 Joue les Tours.

Vente

Dép. 3 Vends 3DO Goldstar Pal 60 Hz sous garantie + 2 pads + 1 phaser + 10 jeux, le tout pour 3400 Frs. Tel au 70 64 41 91 après 18 h.

Dép. 13 Vends 3DO tbe + nbx jeux (Fifa, Super Wing, Horde, Shock Wave...) : 3000 Frs. Tel au 90 50 04 64.

Dép. 22 Vends 3DO Panasonic FZ1 + 3 jeux + pad : 1800 Frs. Tel à David au 96 34 36 78.

Dép. 44 Vends 3DO + 2 manettes + Gun + Flightstick Pro + 12 jeux (Space Hulk, Need for Speed...) + 7 CD démos, le tout pour 3500 Frs. Tel au 40 33 48 50.

Dép. 52 Vends 3DO + 10 jeux : Fifa, Gex, Slam'n Jam, Need for Speed, Street Fighter, Theme Park, Road Rash, Return Fire... + 2 pads : 2500 Frs. Tel au 25 90 34 97.

Dép. 75 Vends 3DO en tbe, déc 94, + Road Rash + CD de démos : 1700 Frs. Tel au 42 64 65 98.

Dép. 77 Vends 3DO Pal tbe + 2 manettes + 11 jeux : Fifa, Need for Speed, Theme Park, Slam'n Jam, Road Rash, Flashback... : 3000 Frs. Tel à Bruce au 64 06 09 20.

Dép. 78 Vends 3DO + 2 manettes + 5 jeux + 1 CD de démos : 3000 Frs. Tel à Nicolas au 39 65 26 54 après 18 h.

Dép. 78 Vends 3DO multistandard + 12 jeux : Fifa, Gex, Theme Park, Road Rash... + AD SN + 2 manettes : 3500 Frs ou 200 Frs pièce, cherche contacts PC. Tel à Jérôme au 34 78 76 49.

Dép. 92 Vends jeux 3DO : Fifa 200 Frs, Need for Speed 250 Frs, Total Eclipse 150 Frs et Alone in the Dark 170 Frs port inclus. Tel à David au 47 95 00 36 après 20 h .

Dép. 95 Vends 3DO Goldstar (juin 95) tbe + 11 CD (Need for Speed, Gex, Rebel Assault, Myst, Mad Dog, Total Eclypse...) pour 4500 Frs. Tel au 30 25 18 96 après 19 h à David.

Vente

Dép. 21 Vends jeux CDI : Link, Inca, Ange et Demon, Mega Maze entre 120 et 150 Frs. Tel à Olivier au 80 66 54 69.

Dép. 91 Vends CDI avec Full Motion vidéo et jeux Mad Dog, Tennis, Asterix, 7th Guest et 2ème manette : 2800 Frs. Tel au 64 56 08 04.

Dép. 92 Vends CDI 220 + carte FMV + souris + logiciels, jeux, encore sous garantie : 6000 Frs neuf, vendu 2700 Frs. Tel au 43 33 22 05.

Pc

Achat

Dép. 31 Achète jeux, utils, compils PC CD, envoyez liste et taris à Didier Janer 37 Bd des Ecoles 31370 Rieumes.

Dép. 34 Achète Ram Simm 8 bits, 4x4 Mo : prix intéressant, overdrive Dx4 100 pour CM 5 volts. Tel au 67 59 89 58.

Dép. 38 Achète jeux sur PC et CD, envoyez liste et prix à Motton Antoine 17E Chemin de la Carronnerie 38240 Meylan.

Contact

Dép. 2 Cherche «Prince of Persia 2» original avec boite, faire offre à Patrick au 23 57 56 43.

Dép. 6 Cherche contacts sur PC. Envoyez liste à Hazarian Mike Lot. La Fuont 290 Route de Grasse 06220 Vallauris.

Dép. 16 Echange CD Rom PC : Myst, Megarace, Magic Carpet, Dragon Lore, nbx shareware. Tel à Jacques après 20 h au 45 85 74 20.

Dép. 29 Cherche contacts PC, disks ou QIC80. Envoyez liste à Berteuil Daniel 8 Rue de Picardie 29000 Quimper.

Dép. 31 Cherche contacts sérieux pour échanges divers. Mr Lemoine Lionel Place St Martin 31160 Aspet.

Dép. 42 Nouveau possesseur d'un Pentium 90 recherche contacts sérieux sur Pc et CD. Envoyez liste à Philippe Thevenet Les Dolomites Le Plat'haut 42390 Villars.

Dép. 53 Cherche contacts sympas sur streamer. Genouel Evelyne 34 bis Route de Chatillon 53100 St Georges Buttavent.

Dép. 58 Echange, vends, achète CD Rom sur PC + divers matos, recherche contacts sérieux sur PC, AT... Weibel Guy 52 Rue Albert Camus 68200 Mulhouse ou tel au 89 59 17 85 le soir.

Dép. 59 Echange LBA et Last Dynasty contre WC3 VF, Prisoner of Ice. Philippe Sion 57 Verte Rue 59310 Mouchin ou tel au 20 79 73 01 après 18 h.

Dép. 59 Echange jeux PC CD : Alone 1 et 3, Last Dynasty, Myst, vente possible de 40 à 150 Frs. Tel au 20 47 98 63.

Dép. 62 Recherche logiciels, Ram, Doubler, faire offre à Lelieux Pierre-Jean 286 Rue d'Arras 62400 Bethune.

Dép. 67 Recherche Digital vidéo pour CDI 450 à 1000 Frs au plus 1200 Frs, vends jeux. Tel à Maxime au 88 61 55 21.

Dép. 75 Recherche contacts pour jeux et utils + jouer à Doom/Descent en série. Tel à Nicolas au 49 24 95 14 après 19 h avant 23 h.

Dép. 76 Cherche contacts sur PC sérieux et rapides pour jeux et soluces, débutants bienvenus. Envoyez liste à Lemery Sophie 56 Rue des Hallates 76610 Le Havre.

Dép. 76 Cherche contacts sur PC, Streamer, Zip, débutants acceptés, sérieux et rapides. Stéphane Pouchet 78 Rue Guillemard 76600 La Havre ou tel au 35 43 07 94.

Dép. 80 Echange jeux, utils, animations, sharewares, autres sur disks et CD. Melchior Evrard 20 bis Rue St Fuscien 80000 Amiens.

Dép. 84 Cherche contacts sur PC, disks, CD, streamer. Envoyez liste à Pigaglio Lionel Les Maurands 84410 Crillon le Brave.

Dép. 89 Recherche contacts sur CD, streamer pour échanges, news sur le 89, débutants acceptés. Tel à Philippe au 86 62 28 82.

Dép. 89 Cherche contact PC CD sur région et environ pour échange news. Philippe Morange 3 Bd Nord 89300 Joigny ou tel au 86 62 28 82.

Dép. 91 Cherche contacts sur PC pour jouer en modem à Nascar, Doom, Rott, Heretic... Si possible dans le 91 ou banlieue parisienne. Tel à JB au 69 00 95 88.

Dép. 99 Cherche contacts sur PC pour échanges progs, jeux, utisl, vends aussi jeux CD Rom, compilation. Tel au 064 67 70 60 en Belgique.

Dép. 99 Cherche contacts sur PC, news, échange de jeux. Tel à François au 081/21 58 86 en Belgique.

Vente

Dép. 6 Vends 486 66, 8 Mo Ram, HD 380 Mo E-IDE, SVGA 1 Mo VLB S3, écran Sony 15SF, logiciels, jeux, CD Rom x4, valeur 13 500 Frs, vendu 8000 Frs ou 5500 Frs sans écran. Tel au 93 37 96 09.

Dép. 6 Vends jeux PC, disks originaux : 90 Frs l'un : X-Wing, Tie Fighter, Comanche, 1942 Pacific Air War... Tel au 93 52 84 99 le soir.

Dép. 7 Vends PC 486 Dx 40, SB Pro, écran SVGA 14», DD 135 Mo SCSI, souris, joy, lecteur 3», Dos 6.0, Windows 3.1, Works + jeux : 3000 Frs, imprimante Brother HJ100 : 1000 Frs. Tel au 75 33 32 14.

Dép. 9 Vends CM + CPU DX4 100 Intel PCI, ventilo : 1400 Frs, DD 560 Mo F-IDE : 800 Frs, vends jeux originaux, F2 B, Orion Conspir., Comand & Conquer, Warcraft, System Shock... Tel à Bruno au 61 60 70 00.

Dép. 13 Vends sur PC : 4 CD originaux + doc : Nascar, LBA, Rebel Assault, Under a Killing Moon : 200 Frs pièce. Tel au 42 06 30 00.

Dép. 13 Vends jeux sur PC et CD. Broucke Jimmy 5 Avenue Jean Moulin 13580 La Fare les Oliviers.

Dép. 13 Vends ou échange jeux disks : Dune 2, Betrayal at Krondor. Frédéric Surgand 44 Bis Rue Marignan 13007 Marseille ou tel le soir au 91 31 65 75.

Dép. 25 Vends à prix discount 4 barrettes de 4 Mo 70 ns 30 pins à 3000 Frs au lieu de 4800 Frs. Monnet Steve Clos du Cournot 25210 Les Fontenelles ou tel au 81 43 83 97.

Dép. 27 Vends logiciels originaux PC de 60 à 290 Frs, PC 486 DX 33, DD550, 16 Mo Ram : 8000 Frs, PC 386 DD 60 : 3000 Frs, PC 386 DD 40, 8 Mo : 3000 Frs, dans le Dép. de préférence. Tel à Emmanuel au 32 42 83 94.

Dép. 29 Vends ou échange jeux : Aladdin 100 Frs, Cool Spot 80 Frs, MK 80 Frs, Carlos : 60 Frs, SFII : 100 Frs, DDay : 80 Frs, Human 2 : 70 Frs, Ultimate BB : 100 Frs, Frankenstein 100 Frs, Kid Pix VF : 80 Frs. Tel au 98 67 79 007.

Dép. 31 Vends 486 DX 40 VLB, 8 Mo, HD 250 Mo, écran SVGA 14», carte ET4000/W32, souris : 6000 Frs. Tel au 62 17 27 51.

Dép. 31 Vends Sound Galaxy NX Pro compatible Sound Blaster Pro 2, interface CD-rom, port joy, HP, 7 logiciels, manuel d'utilisation : 350 Frs à débattre. Tel au 61 24 27 22 après 19 h.

Dép. 31 Vends 486 Dx4 100, 8 Mo, DD 420 Mo, CDx2, SB Pro 2, enceintes amplifiées, Dos 6.2, Windows 3.11, Claris Works 3.0, jeux MKII... sous garantie : 8900 Frs. Tel au 61 78 06 77.

Dép. 31 Vends Olivetti 486 SX 25 4 Mo Ram, DD 120 Mo, CD Rom x2, SB Pro, écran 14», joy, Dos, Win, Works, jeux : Doom 2, SC 2000, Fog, Colo... : 5000 Frs. Tel à Franck au 61 20 88 64.

Dép. 31 Vends PC 486 DX4 100, 8 Mo, DD 420 Mo, carte vidéo 1 Mo, carte SB 16, CD 4x, enceintes 80 w, nbx jeux, CPU 486 DX 33 : 850 Frs. Tel au 61 97 02 66 après 19 h.

Dép. 33 Vends Megarace CD 150 Frs. Tel à Cédric au 56 20 02 58.

Dép. 33 Vends jeux PC CD : Dark Forces, Myst, Megarace, Armored Fist. Tel au 56 16 07 08 après 19 h.

Dép. 37 Vends Pentium 90 Mhz, CM Endeavor 1 Mo, DD 850 Mo, 14», 8 Mo : sous garantie : 8700 Frs, CD 4x, DD 160, CPU P120 Hz, barrette Simms 4/8 Mo... vends CD de charme. Tel au 47 54 26 57.

Dép. 40 Vends lot de 8 jeux originaux en PC 3» à 200 Frs : Prince 2, Goblins 2, Laura Bow 2, Indy 4, KQ5, Sherlock, Croisière pour un Cadavre, Mautipy. Tel au 58 74 43 41.

Dép. 40 Vends PC + moniteur + DD + souris : 1000 Frs, Simm 4 Mo : 400 Frs, même PC 80286 . Rollin Bertrand 12 Bd de Harbaux 40000 Mont de Marsan ou tel au 58 45 03 52.

Dép. 41 Vends jeu Under a Killing Moon sur CD : 250 Frs à débattre. Tel au 54 88 08 23 le week-end après 19 h.

Dép. 41 Vends jeux PC tous styles. Liste à Julien Barbet 8 Rue Parmentier 41000 Blois.

Dép. 41 Vends Dark Forces, Central Intelligence 200 Frs port compris, Carrier at War 2 150 Frs, achète Harpoon 2. Gora Richard 35 Rue Auvergne 41300 Salris ou tel au 54 87 30 99.

Dép. 44 Vends 486 DX 33 8 Mo SVGA 1 Mo, DD 170 Mo, CD Rom 2x, carte son 16 bits, souris Microsoft, Joy, Win 3.11 + très nbx CD, disks et logiciels, utils, enceintes : 6500 Frs tbe. Tel au 40 50 61 27.

Dép. 44 Vends jeux PC, CD, disque dur Fujitsu SCSI2 1 Go neuf : 1900 Frs, carte Adaptec 1542. Sixte Christian 19 Rue de Lorraine 44210 Pornic.

Dép. 45 Vends 486 DX4 100 4 Mo, DD 720 Mo, CD 4x , carte son 16 bits, MCD vidéo SVGA 1 Mo, écran SVGA couleur, HP 25w, souris, joys, logiciels, jeux, 2 Mo, le tout pour 7980 Frs. Tel au 38 66 60 73.

Dép. 49 Vends LBA CD 100 Frs, Wing 50 Frs, Glory 100 Frs, Desert Strike 50 Frs, le tout 200 Frs, échange Alone in the Dark 3 CD : 150 Frs. Tel à Richard au 41 92 91 90.

Dép. 51 Vends news sur PC et CD. Perdereau Patrick 12 Rue Jean Mermoz 51100 Reims ou tel au 26 02 10 52.

Dép. 51 Vends PC 486 SX 33, 4 Mo, DD 130 Mo, CL 1 Mo, écran 14» SVGA, SB Pro, CD 2x Sony, nbx jeux, utils, livres, garantie 3 ans : 7500 Frs. Tel à Stéphane au 26 09 27 68.

Dép. 54 Vends jeux : Dark Forces 200 Frs, Sam et Max 200 Frs, Dragon Lore : 200 Frs. Tel après 19 h à Nicolas au 83 20 99 82.

Dép. 54 Vends jeux sur HD 2 cartouches 120, 250 ou 420 Mo. Rossion Franck Le Neptune 14 Rue du Luxembourg 54500 Vandoeuvre.

Dép. 59 Vends CM 486 DX2 50 + processeur et radiateur : 750 Frs. Tel à Patrick au 27 30 31 62.

Dép. 59 Vends PC 486 DX 2 66, VLB 8 Mo Ram, DD 420 Mo, écran 14» SVGA, CD Rom x4 Mitsumi, garantie 4 ans, le tout pour 8690 Frs. Tel à Yannick au 20 94 43 42 après 18 h.

Dép. 59 Vends, achète matos informatique à bas prix, achète jeux CD à bas prix et cherche contacts sur Streamer QIC80. Gamelin Philippe 234 Rue Nationale 59000 Lille.

Dép. 60 Vends 486 DX 100 PCI 4 Mo, DD 420 Mo, sans écran 3600 Frs, vends 486 DX 33 4 Mo, DD 420 Mo sans display : 2900 Frs, vends fax/modem/V23 : 250 Frs, encyclopédie Encarta non déballée : 250 Frs. Tel au 44 60 63 21.

Dép. 61 Vends Compaq 486 SX 66 Multimedia 8 Mo, HD 420 Mo, Modem, répondeur, fax, téléphone, Money Works, livres, licence, nbx jeux, utils, garantie 2 ans, acheté 12/94 : 14000 Frs, vendu pour 9500 Frs. Tel au 33 83 92 50.

Dép. 61 Vends 486 DX2 50, lecteur 3», souris, tapis, disque dur 345 Mo, 4 Mo Ram, Dos 6.2, moniteur couleur, carte SVGA 16 millions de couleur : 9000 Frs. Tel au 33 94 84 03 à 19 h.

Dép. 62 Vends 486 DX 33 4 Mo Ram, DD 170 Mo, IBM SVGA carte 1 Mo, CD, carte son 8 bits : 4200 Frs à débattre. Tel au 21 57 43 97.

Dép. 62 Vends jeux PC : Fifa Soccer : 200 Frs et Microcosm CD : 100 Frs, recherche jeux «Pirates Gold» à bas prix. Tel après 19 h au 21 65 53 09.

Dép. 62 Vends ou

REVENDEZ / ACHETEZ

30 à 80 % SCORE GAMES MOINS CHER



PARIS / CONSOLES	PARIS / CD-ROM	PARIS 16 ème	AMIENS	ANTONY	COMPIEGNE	POITIERS (86)	ST DENIS (93)	TOULOUSE	VERSAILLES	VENTE PAR CORRESPONDANCE
46 rue des Fossés St Bernard 75005 PARIS (1) 43 290 290	17 rue des Écoles 75005 PARIS (1) 46 33 68 68	137 avenue Victor Hugo 75116 PARIS (1) 44 05 00 55	19 RUE DES JACOBINS galerie des Jacobins 80000 AMIENS 22 97 88 88	25 av de la Division Leclerc N20 - 92160 ANTONY (1) 46 665 666	37 cours Guynemer 60200 COMPIEGNE 44 20 52 52	12 rue Gaston Hulin 86000 POITIERS 49 50 58 58	Centre commercial St Denis Basilique 6 passage des Arbaletriers 93200 St DENIS (1) 42 43 01 01	14 rue Temponières (angle rue St Rome) 31000 TOULOUSE 61 216 216	16 rue de la Paroisse 78100 VERSAILLES (1) 39 50 51 51	46 rue des Fossés St Bernard 75005 PARIS (1) 43 290 290

NOUVEAU ! OUVERT DE 8H À 20H LUNDI AU SAMEDI

DEMANDEZ GRATUITEMENT LE CATALOGUE DE NOËL AU 36 685 686 - MAGASINS OUVERTS LE DIMANCHE EN DÉCEMBRE

+ 10 000 JEUX NEUFS & D'OCCASIONS

PC CD-ROM

PC CD-ROM JEUX NEUFS

Jeu	Prix
3D ATLAS	369
3D LEMMINGS	349
3D ULTRA PINBALL	299
7 TH GUEST	99
688 ATTACK SUB H.C	99
1944 : ACROSS THE RHINE	369
ACE OF CARDS	249
ACES OF THE DEEP	369
ACTION SOCCER 96	269
ACTUA SOCCER	349
AIR POWER (VF)	349
AL UNSER,JR. ARCADE RACING	279
ALIEN ODISSEY	369
ALIENS	399
ALONE IN THE DARK /JACK IN THE	149
ALONE IN THE DARK 2 + 1	369
AMAZONE QUEEN	299
APACHE LONGBOW	399
ARMORED FIST	299
ASCENDANCY	399
ASSAULT RIGS	299
ATLAS DU MONDE	399
BATMAN FOREVER	349
BATTLE ISLE 3	369
BATTLEDROME	199
BC RACERS	269
BIOFORGE	299
BIT MAP BROTHERS COMPILATION	199
BRETT HULL HOCKEY 95	369
BURIED IN TIME	249
BURN CYCLE	299
BUSINESS COMPILATION	299
BUZZ ALDRINS	99
CAESAR 2	349
CAR & DRIVER H.C	99
CHAOS CONTROL	299
CHAOS ENGINE	199
CHESS CHALLENGE	249
COLLECTION AVENTURE FLASHBACK	269
COLONIZATION	349
COMANCHE	249
COMMAND AND CONQUER	369
COMMAND : ACES OF THE DEEP	399
CREATURE SHOCK	99
CRUSADER NO REMORSE (VF)	369
DAEDELUS ENCOUNTER	349
DARK FORCES	299
DAWN PATROL	99
DEUS EX MAQUINA	369
DICTIONNAIRE HACHETTE MULTIM.	689
DIG (THE)	399
DRAGONLORE	199
DUNE 2 / LURE OF...(VO)	149

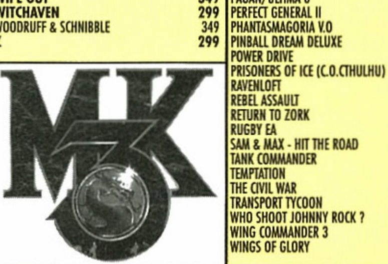
DESTRUCTION DERBY PC 349F

Jeu	Prix
DUNE 2 H.C	99
DUNE H.C	99
DUNGEON KEEPER	349
DUNGEON MASTER 2	399
EARTHWORM JIM 1 & 2	299
FADE TO BLACK - FLASHBACK 2	369
FATAL RACING	349
FIELDS OF GLORY	199
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	249
FIFA SOCCER + GRAVIS PAD	349
FIFA SOCCER 96	299
FLIGHT COMPILATION	269
FLIGHT UNLIMITED	329
FORT BOYARD LE DEFI	299
FRANKENSTEIN (VF)	399
FULL THROTTLE (US)	249
FULL THROTTLE (VF)	399
FX FIGHTER	249
GABRIEL KNIGHT	249
GRAND PRIX 2	379
GUIGNOLS DE L'INFO - LE JEU !	369
GUNSHIP 2000	TEL
HAND OF FATE	99
HELL CAB	269
HEXEN (HERETIC 2)	369
HI-OCTANE	299
INDY CAR RACING 2	269
INFERNO	199
INTERNATIONAL MOTO X	299
INTERNATIONAL TENNIS OPEN	369
IRON ASSAULT	249
ISHAR TRILOGY	249
JAGGED ALLIANCE	349
JUNGLE/DESERT STRIKE	149
KING QUEST SAGA	249
KIYEKO	249
LAMBORGHINI U.S CHALLENGE	199
LANDS OF LORE	99
LARRY 1,2,3,5,6	249
LAST DYNASTY	349
LITTLE BIG ADVENTURE	299
LIVE ACTION FOOTBALL	369
LODE RUNNER - LEGEND RETURNS	269
LORDS OF MIDNIGHT 3	379
LOST EDEN	249
LOST IN TIME 1&2	249
MACHIAVELLI THE PRINCE	299
MAGIC CARPET 2	369
MARCO POLO	269
MECH WARRIOR 2 NF	369

EURO FIGHTER 2000 PC 369F

PC CD-ROM

Jeu	Prix
MICMAC A CHAMPIGNAC	299
MICROMACHINE 2 + KIT	299
MYST VF	369
NASCAR	299
NBA LIVE 96	TEL
NEED FOR SPEED	369
NHL HOCKEY 96	369
NIGHT TRAP	349
ORION CONSPIRACY VF	329
PACK BENEATH/CANNON FODDER	349
PGA TOUR GOLF 96	369
PHANTASMAGORIA (VF)	449
PITFALL	379
POLICE QUEST 4 - VF	249
POLICE QUEST COLLECTION	329
POWER DRIVE	199
PRIMAL RAGE	289
PRISONERS OF ICE (CTHULHU)	299
RENEGADE	299
REUNION	199
REVOLUTION X	349
RIDDLE OF MASTER LU	299
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	299
SHANNARA	349
SHELLSHOCK	349
SIM CITY 2000 COLLECTION	369
SIMON THE SORCERER 2 (VF)	329
SLAM CITY	299
SLIPSTREAM 5000 VF	249
SPACE QUEST 6(ROGER WILCO)	349
STAR TREK : NEXT GENERATION	399
STONE KEEP	399
STRIKER 95	269
SUKHOI SU 27	379
SUPER KARTS	249
SYSTEM SHOCK	369
T.MEK	299
TERROR FROM THE DEEP	299
TFX EURO FIGHTER 2000	369
THE JOURNEYMAN PROJECT	249
THEME PARK	199
TIME GATE-SECRET DES TEMPLIERS	369
ULTIMATE DOOM	229
UNDER A KILLING MOON - VF	199
US NAVY FIGHTERS GOLD	369
USS TICONDEROGA (DEF. OF LIB.)	399
WARCRAFT 2	379
WARRIORS	299
WINDOWS 1 (+ 200 JEUX)	125
WING COMMANDER 4	369
WIPE OUT	349
WITCHAVEN	299
WOODRUFF & SCHNIBBLE	349
Z	299





MORTAL KOMBAT 3 PC 369F

JEUX PC CD-ROM D'OCCASIONS

Jeu	Prix
7TH GUEST/DUNE	149
ACES OF THE DEEP	239
ACTION SOCCER 96	179
ALIEN LEGACY	199
AMAZON QUEEN	199
ARMORED FIST	199
BATTLE ISLE 2	239
BIOFORGE	199
CARMEN SAN DIEGO (WHERE WORLD)	169
CHAOS CONTROL	199
COMANCHE	249
COMBAT AIR PATROL	199
COMMAND AND CONQUER	249
COMMANDER BLOOD	199
CYBERWAR	139
DAEDELUS ENCOUNTER	199
DARK FORCES	199
DARKSEED	169
DOMINUS	199
DRAGONSPHERE	199
DUNGEON MASTER 2	249
EARTHSIEGE	199
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	199
FLIGHT UNLIMITED	249
FRONTIER FIRST ENCOUNTERS	199
FULL THROTTLE (US)	169
GREAT NAVAL BATTLE 2	239
HI-OCTANE	199
INCA 1 & 2	139
INFERNO	139
INTERNATIONAL TENNIS OPEN	279
JAGGED ALLIANCE	239
KING'S QUEST 7	199
LAST DYNASTY	249
LEISURE SUIT LARRY 6	279
LITTLE BIG ADVENTURE	169
LORDS OF MIDNIGHT 3	259
MACCHIAVELLI	199
MAGIC CARPET	169
MARCO POLO	179
MASTER OF MAGIC	199
MENZOBERRANZAN	279
MORTAL KOMBAT 2	169
MYST VO	199
NASCAR	169
NBA LIVE 95	199
NHL HOCKEY 95	199
ORION CONSPIRACY VF	229
OUTPOST	169
PAGAN/ULTIMA 8	199
PERFECT GENERAL II	279
PHANTASMAGORIA V.O	299
PINBALL DREAM DELUXE	199
POWER DRIVE	139
PRISONERS OF ICE (C.O.CTHULHU)	199
RAVENLOFT	199
REBEL ASSAULT	109
RETURN TO ZORK	169
RUGBY EA	199
SAM & MAX - HIT THE ROAD	99
TANK COMMANDER	199
TEMPTATION	199
THE CIVIL WAR	249
TRANSPORT TYCOON	239
WHO SHOOT JOHNNY ROCK ?	199
WING COMMANDER 3	249
WINGS OF GLORY	239

ACHETEZ VOTRE PROCHAINE CONSOLE CHEZ SCORE GAMES ET NOUS VOUS OFFRIRONS DES BONS D'ACHAT DE 20F À 200F

(EXEMPLE : POUR L'ACHAT D'UNE PLAYSTATION, VOUS GAGNEZ 200F DE BONS D'ACHAT)

MAC CD-ROM

JEUX CD-MAC NEUFS

Jeu	Prix
7TH GUEST	349
ACE OF CARDS	299
BURN CYCLE (PC/MAC)	299
CHESS CHALLENGE	299
COLONIZATION	299
COUPES DU MONDE DE FOOTBALL (PC/MAC)	299
DAEDELUS ENCOUNTER	399
DARK FORCES	399
DICTIONNAIRE HACHETTE MULTIM.	689
DOOM 2	399
GUIGNOLS DE L'INFO (LES)	299
HARPOON II	349
JEWELS OF THE ORACLE (PC/MAC)	399
JUNGLE BOOK	349
L'ENFER DU JEU (800 JEUX SHAREWARE)	249
LODE RUNNER	349
MARATHON	399
MIRAGE (US - PC/MAC)	399
MYST V.F	449
NIGHT TRAP	349
PGA TOUR GOLF III	399
POLICE QUEST 4	369
PRINCE MANDARINE (SPIROU N°4 PC/MAC)	299
SPECTRE VR	349
WING COMMANDER 3	369



FADE TO BLACK PC 369F

CD-X CHARME

JEUX/IMAGES PC-CDX NEUFS

Jeu	Prix
BORN TO LOVE	149
BOX OF X 1,2 OU 3	199
CALIFORNIA CALENDAR SUPERSTARS	249
CHEEKY CHICS	199
CLIMAX	199
CLUB 69	149
DESIRS ET PERVERSIONS 1,3,4,5 OU 6	199
ERUPTION	199
EXOTIC EXTASY	199
EXTREME GAIL	149
FANTASMES A LA CARTE (ELODIE)	249

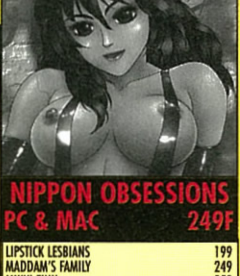
CD-X CHARME

Jeu	Prix
GIRLS DELUXE	149
HEAD TO HEAD	199
INTERVIEW DE PAULINE (L')	399
LE JEU DE L'OIE	295
LOVE PYRAMID	289
LUSCIOUS LIPS	199
NAUGHTY PUSSIES	149
PARTY TIME	199
PINK SHEETS	149
PLAISIRS SOLITAIRES	249
PLEASURE ISLAND	149
PORN ASSYLUM	149
PORNMANIA 2	249
PUSSY GALORE	199
RED HOT	199
ROPES & CHAINS	99
SEX CASTLE	289
SEX MOTEL	249
SEXY ZAPPING	249
SORORITY HOUSE	349
TIGHT SQUEEZE	199
TOP HEAVY	199
UP AND DOWN LOVE	279
WET DREAMS (MOVIE)	199

JEUX INTERACTIFS / IMAGES PC & MAC NEUFS

Jeu	Prix
4 DISC BUNDLE	379
6 DISC BUNDLE	449
AMERICAN BLONDES	169
ASIAN PALATE 2	249
BABY'S GOT BUTT	199
BIG BOOB BABES	249
BRIGITTE LIVE N°1	399
CYRANO	289
DEEPTHROAT GIRLS 4	249
DREAM MACHINE	249
EROTIKA MANGA	349
GANGBANG AT THE OK CORRAL	199
HOLLYWOOD SCANDAL	199
HOT LEATHER	249
IMMORAL COMBAT	289
INFERNO	199
INTERACTIVE DRAGHIXA	399
INTERACTIVE TABATHA	349
JET STREAM	199
LE PLAISIR DES FEMMES (TOUT..)	349

WIPE OUT PC 349F



NIPPON OBSESSIONS PC & MAC 249F

Jeu	Prix
LIPSTICK LESBIANS	199
MADDAM'S FAMILY	249
MIKKI FINN	359
MURPHIE'S BROWN	249
NEW MACHINE SIX PACKS	399
NEW WAVE HOOKERS	199
NIGHT TRIPS II	199
NIPPON OBSESSIONS - MANGAS X	249
PERVERTED BABY SITTERS	199
PRIVATE VIDEO MAGAZINE 1	199
QUASIMODO	289
SAFE SEX : GAY MAN'S GUIDE	199
SAM BOTTE (LES HISTOIRES..)	299
SAMURAI PERVERT INTERACTIVE	369
SEA SEX & SURF	199
SEX & MONEY	199
SEX THERAPY	469
SEYMORE BUTTS 2	399
SHAME	169
SONG BIRD	199
SORDID STORIES	199
SPACE SIRENS 2	299
SPACE SIRENS	399
STAR TRIQUE - POWERSCOPE VOL 1	289
STRAIGHT AS	199
STRANGE SEX IN STRANGE PLACES	199
SUPER CYBERSEX	179
TASTE OF EROTICA	99
TRACI - I LOVE YOU	199
UROTSUKIDOJI	249
VAMPIRE'S KISS	399
VIDEO PHONE	449
VIRGINS 1	299
VIRGINS 3	299
VIRTUAL ESCORT	489
VIRTUAL SEX SHOOT	349
VIRTUAL VALERIE 2	399
VIRTUAL VIXENS	399
VIRTUALLY YOURS 2	299
VIRTUALLY YOURS	249
WANDERLUST	299
WOMAN TO WOMAN	199

NOUVEAU ! DEMANDEZ NOTRE CATALOGUE CD- X CHARME POUR ADULTES

ILLUSTRATIONS NON CONTRACTUELLES. TOUTES LES MARQUES CITÉES SONT DÉPOSÉES. OFFRE VALABLE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES, PRIX SOUS RESERVE D'ERREURS TYPOGRAPHIQUES. RC PARIS B 385 215 603



LIVRAISON COURSE EXPRESS



Commande par Carte Bleue au (1) 43 290 290

Score Games livre en 2/3 heures maximum sur Paris et la région Parisienne par coursier express. Téléphonez au (1) 43 290 290 ou 3615 Score Games pour de plus amples renseignements.

COMMANDEZ FACILEMENT

Téléphone (1) 43 290 290 — 3615 SCORE GAMES — SCORE GAMES 46 Rue des Fossés St Bernard 75005 Paris — FAX (1) 43 29 57 57

3615 SCORE GAMES

TEL : 36 685 686

CATALOGUE GRATUIT
TRUCS & ASTUCES
REVENTE DE VOS JEUX
CÔTE ARGUS DE VOTRE CONSOLE

SCORE GAMES - 46 Rue des Fossés St Bernard - 75005 Paris - Tel : (1) 43 290 290

☐ COMMANDE EXPRESS ☐ DEMANDE DE CATALOGUE GRATUIT

Nom .... Prénom ....

Adresse ....

Code Postal .... Ville ....

Tel .... Date de naissance ....../....../...... Code Client

JEUX	Console	Neuf	Occasion	PRIX
FRAIS DE PORT (1 à 6 jeux : 30F)	CONSOLE 60F			30F
TOTAL A PAYER				

☐ Chèque : ☐ Mandat :

☐ Carte Bancaire N° :

Expire le ....../......

Signature :

LIVRAISON 24H CHRONO

JS 12/95



PETITES ANNONCES

10, rue Thierry Le Luron
92592 LEVALLOIS PERRET CEDEX

échange sur PC CD. Tel au 21 58 74 20.

Dép. 62 Vends CD Rom à 200 Frs : Myst VF, Rise of the Triad, Lemmings 3D, et jeux PC à 150 Frs : Lemmings 3, Super Kart... Tel à Chantal au 21 28 53 17.

Dép. 63 Vends jeux PC CD et cherche contacts. Tel à Denis au 73 24 97 15.

Dép. 68 Vends jeu x PC 3'5 originaux : Ultimate Soccer Manager, Ishar 3, Civilization : 150 Frs, Dune 2, Robinson's Requiem : 100 Frs. Tel au 89 37 90 86.

Dép. 69 Vends jeux Vroom original 120 Frs ou échange contre Fifa Soccer ou Tower Assault. Tel au 78 27 48 03.

Dép. 69 Vends lecteur CD-Rom pour Compaq, jamais servi : 500 Frs + enceintes 2x25 w :300 Frs, jeux : F1 GP PC 3» : 100 Frs, Eternam PC 5» : 100 Frs. Tel à Guillaume au 78 20 23 28 après 18 h.

Dép. 69 Vends carte graphique Paradise 1 Mo, 16M de couleurs pour Bus ISA accel. Windows pour 450 Frs (950 Frs). Tel à Ludovic au 72 74 25 91.

Dép. 69 Vends PC 486 Dx2 66, 8 Mo Ram, DD 420 Mo, carte vidéo SVGA 1 Mo, écran 14», nbx logiciels, sous garantie : 6000 Frs. Tel au 78 21 29 16 après 18 h.

Dép. 69 Vends carte graphique ISA très performante : Paradise Accelerator 24 Pro 1 Mo 16 M couleurs : 500 Frs port compris (900 Frs neuve), disks, images en cadeau. Tel à Ludovic au 72 74 25 91.

Dép. 71 Vends nbx jeux PC à prix sympas. Liste contre enveloppe timbrée à JP Delage Montoy 71190 Etang sur Arroux.

Dép. 72 Vends jeux PC, vends 100 disks 3» vierges à 1 Frs pièce. Piron Frédéric 189 Bd de la Petite Vitesse 72200 La Flèche ou tel au 43 94 26 85.

Dép. 73 Vends carte graphique Matrox MGA-2, 2 Mo Ram, PCI, jeux CD : ROTT 150 Frs, Lost Eden 200 Frs, Megarace 150 Frs. Tel au 79 72 09 77.

Dép. 75 Vends PC IBM PS/2 386 SX 4 Mo Ram, DD 120 Mo, écran VGA 14», lecteur 3» HD, clavier, souris, nbx jeux : 2500 Frs. Tel après 20 h au 45 67 93 57.

Dép. 75 Vends barrettes Simm neuves : 8 Mo à 1400 Frs, 16 Mo à 2500 Frs, 32 Mo à 4500 Frs. Benoit Langrand 191 Rue d'Alesia 75014 Paris.

Dép. 75 Vends PC 486 DX 33, HD 540 Mo, écran SVGA couleur, CD Rom, SB Pro, 8 Mo, logiciels : 5000 Frs à débattre. Tel au 45 48 68 58 après 19 h.

Dép. 75 Vends carte mère DX2/66 + processeur à 1000 Frs. Tel à Frédéric au 43 65 94 25.

Dép. 75 Vends jeux CD et CDX. Le Coent Eric 7 Rue de la Mare 75020 Paris.

Dép. 75 Vends jeux PC et CD à bas prix. Chen Michel 14 Place de Seine 92400 Courbevoie.

Dép. 75 Vends carte mère 486 VIP : PCI + VLB + ISA, 256 Ko cachés + Ctrl fast IDE VLB 400 Frs. Vends CPU 486 DX2 66 Intel 400 Frs. La CM est évolutive P24T. Tel à Vincent au 45 40 01 77 après 18 h.

Dép. 76 Vends nbx jeux PC. Liste à Lemieux Stéphane 19 Rue Apollinaire 76310 Ste Adresse.

Dép. 76 Vends CD Rom Mitsumi très bon état : 300 Frs + interface et manuels, Sound Blaster 200 Frs, carte mère 386D x 40 : 200 Frs. Fabien Fontaine Picardie B12 Avenue Boucher de Perthe 76200 Dieppe.

Dép. 76 Vends jeux originaux 3» à 150 Frs + port : NHL Hockey, Genesia, A-Train, Captive, Goal. Ponty Guillaume 1 Lotissement les Pommiers 76170 Auberville la Cne.

Dép. 76 Vends ou échange jeux, utils sur PC, contacts sérieux et durables, news et oldies. Soulet Stéphane 141 Rue Suzanne 76470 Le Treport ou tel au 35 86 91 51.

Dép. 77 Vends PC 486 DX2 66 , 16 Mo Ram, HD 540 Mo, carte vidéo Paradise 2 Mo, écran 15» : 3800 Frs, carte SB SCSI 2, le tout avec nbx logiciels : 9000 Frs. Tel au 60 17 10 20 le soir.

Dép. 77 Vends PC 386 DX 33, 8 Mo, 2 disques durs 120 + 540 Mo, CD Rom, Orchid, moniteur couleur, clavier : 3500 Frs. Manocki Stéphane 26 Rue de la Fourcière 77470 Montceaux.

Dép. 77 Vends DX2/66 VLB 20 Mo Ram, DD 240 Mo, écran SVGA, carte son SB 16, CD 2x : 7800 Frs (logiciels et jeux). Tel à Sébastien au 60 03 01 38.

Dép. 78 Vends PC 486 DX 33, DD 170 Mo, Ram 4 Mo, carte SB 16 ou Sound Galaxy NX 16 P, vidéo Cirrus Logic 1 Mo, écran 14», le tout peu servi, Dos 6.2 : 4500 Frs. Tel au 39 14 53 14.

Dép. 78 Vends PC 486 DX2 66 8 Mo Ram, 540 Mo HD, CDx4, SB 16 ASP, 2 HP 25w, SVGA Cirrus 1 Mo, écran mag. 15», jeux originaux, éducatifs : 7000 Frs. Tel à Huynh au 39 79 46 19.

Dép. 78 Vends sur CD : LBA VF, System Shock VF : 200 Frs ou échange contre US Navy Fighter VF, cherche contacts sérieux sur PC. Tel à Julien au 30 56 08 60.

Dép. 78 Vends PC 486 DX2 66, 8 Mo Ram, DD 240 Mo, CD Rom x 2, carte son, SVGA 1 Mo Genoa, joy, 2 enceintes, jeux, utils : 6000 Frs. Tel au 30 99 07 93.

Dép. 78 Vends Compaq PC 486 Dx 50 4 Mo, 240 Mo, CD double vitesse, Sound Blaster Pro, nbx jeux originaux : 5000 Frs. Tel au 30 82 62 04 à David.

Dép. 78 Vends PC 486 DX 40, 8 Mo, VLB, DD 210 Mo, Cirrus 5428 1 Mo, écran SVGA, SB 16 ASP, souris, jeux, utils, le tout en tbe : 4500 Frs. Tel à Olivier au 39 71 07 41.

Dép. 80 Vends jeux CD : Commander Blood VF, Shadow of the Comet VF ou échange, recherche Bioforge VF. Campuzan Jérôme 691 Rue du Dr Marcel 80500 Mont Didier ou tel au 22 78 89 64.

Dép. 82 Vends PC, PC CD et CDX (LBA, MM5, Ravenloft, Novastorm...) pour liste + prix, Courdy Christophe Vigne Grande 82700 Montbartier, joindre un timbre.

Dép. 84 Vends mémoire IBM 36 bits 8 Mo : 1200 Frs, lecteur CD-Rom Panasonic 2x, Under a Killing Moon, LBA, le tout pour 900 Frs. Tel au 90 89 15 56 le soir.

Dép. 91 Vends 486 DX2 66, VLB, carte CL5428, écran 14», jeux, HD 250 Mo, carte SB, 8 Mo Ram, lecteur CD Panasonic : 5900 Frs. Tel à Arnaud au 69 84 84 01.

Dép. 91 Vends lecteur CD Toshiba quadruple vitesse SCSI : 800 Frs. Tel à Fabrice au 69 25 13 36.

Dép. 91 Vends PC 486 - 33 Mhz, 120 Mo DD, 4 Mo Ram ext à 32, SB Pro, carte vidéo Paradise 1 Mo ext 2, SVGA 16 M de couleurs, écran 14» SVGA, jeux et logiciels : 2900 Frs. Tel au 64 56 23 60 le week-end.

Dép. 92 Vends imprimante matricielle Epson LQ-100, 24 aiguilles avec manuel et cordon : 600 Frs. Tel à Frédéric au 47 88 29 22.

Dép. 92 Vends 486 DX2/66, évolutif Pentium, 8 Mo Ram ext 128 Mo, DD 540 Mo, moniteur 14», carte son SB 16, carte vidéo SVGA 1 Mo ext 2 Mo, CD double vitesse, enceintes : 8000 Frs. Tel au 47 75 83 92.

Dép. 92 Vends PC 486 SX 33, VGA 8 Mo Ram, 420 Mo HD, 2 joys, souris, CD Rom, SB 16, Dos 6.22 et Windows 95, nbx jeux, le tout pour 4600 Frs. Tel à Antoine au 45 29 00 13.

Dép. 92 Vends Pc Dx2/66 8 Mo Hd 420 Mo, carte Paradise 24, CD Rom Mitsumi simple vitesse, SB Pro 2, enceintes Aiwa, écran 14», souris : 5000 Frs. Tel au 46 64 45 23.

Dép. 92 Vends pour PC, tout matériel neuf, Ram, CD, disks, disque dur, moniteurs, cartouches d'encre, carte graphique... Tel à Fred au 47 91 05 56.

Dép. 93 Vends jeux PC. Tel à David au 49 63 35 95.

Dép. 93 Vends jeux CD : A4 Networks, Transport Tycoon, Myst, Battle Isle 2... à bas prix. Tel au 48 47 37 63 à Régis.

Dép. 93 Vends jeux disks et CD pour PC à bas prix. Tel au 48 39 14 52 ou Guillaume Martin 44 Bd Félix Faure 93300 Aubervilliers.

Dép. 93 Vends magno-optique ext. 650 Mo + 6 cartouches : 8500 Frs, vends jeux PC CD. Ristat Franck 21 Rue du 11 Novembre B4 93330 Neuilly sur Marne ou tel au 43 08 15 53.

Dép. 93 Vends DX2/66 VLB 8 Mo Ram, CD 4x, DD 402 Mo, carte son ultrasound max, vidéo S3 SVGA 1 Mo, clavier, souris, HP, écran SVGA 14» : 6500 Frs. Tel à Fabrice au 47 26 30 20.

Dép. 94 Vends PC 486 DX 33, 8 Mo Ram, DD 210 Mo, Sound Blaster Pro II + enceintes, écran 14», carte vidéo , clavier azerty, souris. Tel au 45 69 24 54 après 19 h.

Dép. 94 Vends softs sur CD à prix très intéressant (neuf et occaz). Mr Collery 80 Rue Gabriel Peri 94120 Fontenay sous Bois

Dép. 94 Vends DX2 66, 16 Mo, CD Rom 2x, carte son Mozart compatible Sound Blaster , DD 350 + 270 Mo, nbx jeux, utils sous Dos et Windows. Tel à Grégory au 45 47 33 40.

Dép. 94 Vends jeux PC à bas prix. Lan Senaporak 16 Rue Beaumarchais 94800 Villejuif.

Dép. 94 Vends barrettes de mémoire 32 bits à petits prix. Tel à Nicolas à partir de 18 h au 48 85 14 76.

Dép. 95 Vends carte mère + processeur 486 DX2 66 : 800 Frs, CD Rom Panasonic CR 562B double vitesse : 500 Frs, jeux originaux PC (Space Hulk, X-Wing...) : 125 Frs le jeu. Tel au 39 59 40 85.

Dép. 95 Vends streamer 250 Mo + 14 cartouches : 1200 Frs à débattre. Rodriguez Pascal 182 Rue de Calais 95100 Argenteuil ou tel au 39 81 22 07.

Dép. 95 Vends barrettes de mémoire Simm 8x1 Mo, 8 bits : 190 Frs l'une ou 1400 Frs le lot + carte vidéo Diamond VLB 2 Mo : 890 Frs + carte controleur Promise VLB : 690 Frs. Tel au 39 59 40 85.

Jobs

Dép. 69 Dans le cadre du développement d'un nouveau projet, le Groupe Infogrames Entertainment, leader européen de l'édition de logiciels de jeux interactifs, recherche un Directeur Artistique. Envoyez tout dossier de présentation et/ou CV à Hervé Garcia - Unité de programme Fiction Réf. STAR/10.95 Société I.W.P. 82-84 Rue du 1er MArs 1943 69628 Villeurbanne Cedex, Ne pas téléphoner.

Dép. 75 CRYO INTERACTIVE ENTERTAINMENT recherche des Programmeurs C, Assembleurs. Envoyez CV à CRYO Mickaël GUEZ 24 Rue Marc Seguin 75018 Paris.

Dép. 75 Grand éditeur multimédia européen recherche béta-testeurs vacataires. Possibilité de temps plein ou partiel à terme. Vous avez une bonne connaissance de la micro (périphériques, OS, logiciels, etc...) PC et/ou MAC et un intérêt pour les jeux et le multimédia ? Appelez le 47 45 99 31 Vincent Henderson.



P.A. GRATUITES

Seules les annonces rédigées sur le bon original de ce numéro seront publiées.
Ce bon à découper est valable pour le prochain numéro.
Les annonces de nos lecteurs abonnés, seront prioritaires.
(joindre étiquette d'expédition.)
Nous vous rappelons que la loi interdit la vente ou l'échange de copies.

67

❑❑ Votre département (à remplir oligatoirement)

RUBRIQUE : ❑ ACHAT ❑ VENTE ❑ CONTACT ❑ JOBS

STANDARD : ❑ PC ❑ AUTRES ❑ 3DO ❑ CDI ❑ MAC

JOYSTICK P.A., 10, rue Thierry Le Luron, 92592 LEVALLOIS PERRET CEDEX


FORT BOYARD
LE DEFI
AFFRONTEZ UN UNIVERS FANTASTIQUE ET LEGENDAIRE
PC CD-ROM
et bientôt sur CDi
TIRE DU GRAND SUCCES DE
2 France
MICROÏDS
FORT BOYARD, 1er DÉFI INTERACTIF